4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

RC CARS PL

PRAETORIANS

MIGHT & MAGIC 9 PL

PEŁNE WERSJE GIER

INDEX: 334561 NUMER 08/2005 (115) SIERPIEŃ 2005 CENA 18 ZŁ 50 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

grand theft auto SanAndreas

MEGARECENZJA I PORADNIK

BATTLEFIELD 2
BOILING POINT
SPECFORCE
7 SINS VS. SINGLES 2
STILL LIFE

TEMATY NUMERU

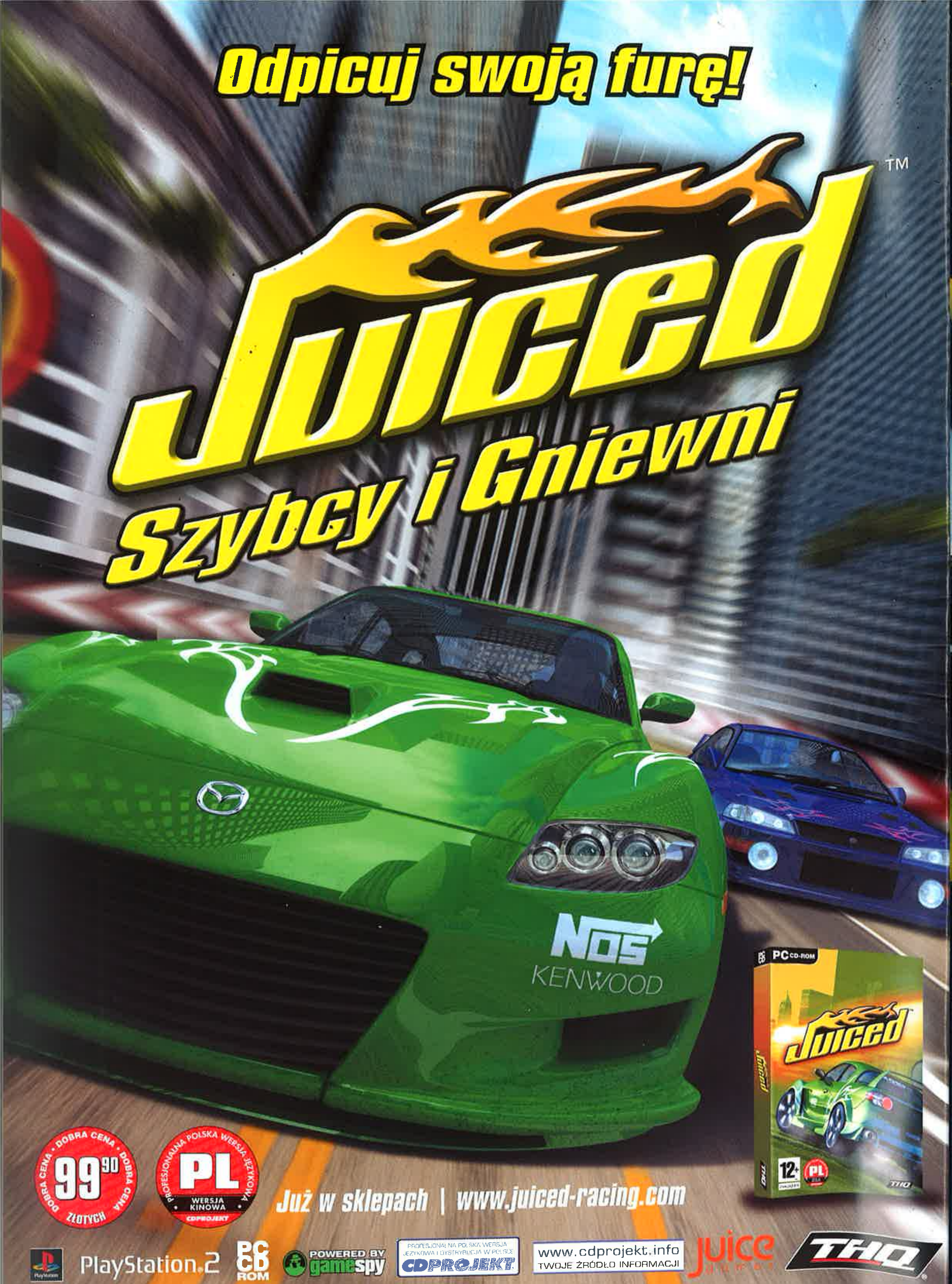
PODEJRZANI

GRY, KTÓRE ZAGROŻĄ POZYCJI GTA

SERIOUS SAM II

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 18,50 ZŁ W TYM 7% VAT
9 771426 291501 08



© 2005 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juiced i poszczególne logotypy oraz THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli. „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

LATO GORĄCYCH CEN!
99,90
69,90!
SPECJALNA WAKACYJNA PROMOCJA CD PROJEKT!
LATO GORĄCYCH CEN!
99,90
69,90!
CHROŃ SIĘ PRZED UPAŁEM! ZRELAKSUJ SIĘ GRAJĄC!
SPECJALNA WAKACYJNA PROMOCJA CD PROJEKT!
Football Manager 2005
Worms Forts: Oblężenie
Full Spectrum Warrior
Children of the Nile
Warhammer 40,000: Dawn of War
Constantine
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
© 2005. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe, prawa autorskie i logotypy są własnością prawną ich posiadaczy.
Teraz każdą z prezentowanych gier możesz kupić w rewelacyjnej cenie 69,90!
Szukaj w sklepach z grami komputerowymi na terenie całego kraju.

GORĄCY CZAS WAKACJI

Wakacje! Czas wypoczynku, czas relaksu, czas grania. Gratuluję wszystkim, którzy je mają i szczerze wam ich zazdroszczę. Dla nas nie ma wakacji, praca wrze, bo jak zawsze ktoś musi pracować, by bawić mógł się ktoś inny. Ale nie narzekam(y), bo po dość cienkim gierkowo poprzednim miesiącu nastąpiła miła odmiana. **Doczekaliśmy się premiery GTA: San Andreas.** Trzeba przyznać, że trudno nam było wyłonić Wybrańca godnego, by zrecenzować tę grę. Rozmaite koniaczki, czekolady i zdjęcia bezpruderyjnych pań (z numerami telefonów i ksywkami ofiarodawców) pojawiały się na moim biurku z nurzą... nużącą regularnością.

Dobra, żarty na bok – taka gra to nie byle co, więc zasłużyła sobie nie tylko na duuużą recenzję, ale i poradnik. I szczerze mówiąc, nieco przytłumiła premiery innych bardzo dobrych i wyczekiwanych gier – **Battlefield 2, Boiling Point czy Still Life.** A jest przecież kilka innych godnych uwagi tytułów, może nie aż tak głośnych, ale też wartych wzmianki: **Psychonauts, Star Wolves,** kontrowersyjne **7 Sins.** Ba, **obrodziło i polskimi grami,** choć w tym przypadku najwyraźniej ilość nie przeszła w jakość. Tak czy inaczej – jak na wakacje, gdy zwykle cała... no, prawie cała branża jedzie się relaksować po E3, jest naprawdę nieźle. Będzie co czytać!

A propos E3. Zgodnie z obietnicą daną w poprzednim numerze zamieszczamy przegląd najciekawszych gier. Teoretycznie jest ich 48, w praktyce ciut więcej, bo kilka tych z E3 trafiło do Tematu Numeru i nie chcieliśmy pisać o nich dwa razy. Rzecz jasna, takiej liczby tytułów nie dało się opisać bardzo szczegółowo. Ale bez obaw, oczywiste jest, że przez najbliższe miesiące będziemy brać pod lupę te najbardziej obiecujące gry.

Wspomniałem o Temacie Numeru. Nawet on ma związek z GTA! Zaprezentowaliśmy w nim bowiem kilka gier, które – naszym zdaniem – mogą być dla niej konkurencją. Sami zobaczycie, że bycie „złym człowiekiem" spowszedniało, więc twórcy starają się zaszokować odbiorcę coraz bardziej realistycznie przedstawioną przemocą i coraz mniej sympatycznymi bohaterami. To już nie mający przebłyski sumienia Tony Angelo czy drobny złodziejaszek. Teraz na scenę wchodzą handlarze prochów i podobna swołocz. Ale cóż, najwyraźniej jest popyt na takie gry, więc – takie gry powstają... Choć nie wiem, dokąd ta eskalacja nas zaprowadzi. Dobrze, że wśród tych twardzieli jest też paru kolesi stojących po właściwej stronie prawa. Ale metody ich działania, prawdę mówiąc, za bardzo od metod pracy gangsterów się nie różnią.

Ech, czasem się ma ochotę po prostu zagrać w Tetrisa, by oderwać się od polityki, ciemnych interesów i krwawych porachunków... Hm, skoro o Tetrisie mowa – polecam lekturę artykułu w dziale „O grach inaczej". Jeśli pamiętacie cykl „Historia gier komputerowych", na pewno ucieszy was fakt, że jej autor powrócił z kolejnym tekstem. Będzie mowa właśnie o Tetrisie (i jego autorze). A nie wiem, czy wiecie (pewnie tak...), że gra pochodzi z Rosji i powstała jeszcze za czasu, gdy nad Rosją powiewała czerwona flaga...

Tyle o zawartości tego numeru, a teraz korzystając z okazji, że jest jeszcze miejsce na stronie, a nie ma żadnych ciekawych branżowych afer/wydarzeń, o których należałoby koniecznie wspomnieć, ustosunkuję się do pytań i wątpliwości graczy. Zasadniczo powinno to mieć miejsce w AR – ale nie będę tam Smugglerowi konkurencji robił. Tym bardziej że owe pytania dotyczą treści poprzedniego wstępniaka. Zatem...

1. Kilka osób miało mi za złe, że nie podałem konkretnie, jaka to hitowa gra sprzedała się w Polsce w imponującej liczbie 700 egz. (w pierwszym tygodniu sprzedaży.)

Argumentowano, że skoro już wspomniałem o niej, trzeba było albo konkretnie podać tytuł, albo nie mówić o tym wcale. Nie zgodzę się. Bo to nie był przecież „Top 10" czy inna lista przebojów, w których podanie tytułu to obowiązek. Dane o sprzedaży dostaliśmy w półprywatnej rozmowie od pewnego dystrybutora. Podał je jako przykład, że życie dystrybutora w Polsce nie jest usłane różami. Swoją drogą – wskutek rozmaitych zawirowań CD-Projekt nie wyda Pirates (tę grę wypuści LEM ale po angielsku) i BloodRayne'a 2 (nie wiadomo, kto ją wyda w Polsce i czy wyda w ogóle). Za to CDP wyda Codename Panzers 2, które z kolei miała wydać Cenega. Całkiem niezłe zamieszanie jak na początek wakacji...

Ale wróćmy do owej gry, której tytułu nie podałem. A nie podałem, bo: 1) nie wiedziałem, czy dystrybutor tego by chciał (jest się czym chwalić?) i 2) użyłem jej jako przykładu pokazującego skalę piractwa i płytkość polskiego rynku growego. Jej tytuł nie ma tu żadnego znaczenia – liczy się to, że nawet wielkie hity sprzedają się w Polsce w żałośnie małej liczbie...

2. Paru ludzi doczytało się w mym tekście tego, czego chciało się doczytać. We fragmencie, w którym piętnowałem chore praktyki wydawania broszur reklamowych udających pismo z recenzjami gier, doszukali się aluzji do pewnego konkretnego pisma. I zażądali, żebym... przeprosił za jego obrazę.

Oj, za dużo transmisji z obrad rozmaitych komisji śledczych się naoglądaliście, panowie. Odpowiadam za każde słowo, jakie napisałem – to oczywiste. Ale TYLKO za to – CO NAPISAŁEM. Nie odpowiadam zaś za to, co się komu przy lekturze tego tekstu WYDAJE. Inaczej ktoś pewnie zażądałby zaraz np. przeprosin dla narodu Albanii, który to obraziłem w tym wstępniaku (tzn. tak mu się to wydaje...). To jakiś absurd!

Tam nie padł żaden konkretny tytuł. Ba – nawet aluzji konkretniej nie było. Z tej prostej przyczyny, że my się konkurencji nie czepiamy dla zasady. Wolimy walczyć nie na aluzje i „szpile", a na jakość tekstu i atrakcyjność pisma dla nabywcy. I jak do tej pory źle na tym nie wyszliśmy...

Zatem mam nadzieję, że ten numer uznacie – i tekstowo, i gierkowo – za bardzo atrakcyjny kąsek.

Miłych wakacji – i miłej lektury!

Jerzy Poprawa

Kolejny numer CDA w sprzedaży już od 09.08.2005!

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 08/2005 (115)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Michał Grabacki, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
www.bauer.pl
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska
Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl
Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe I towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

megapromocja – neostrada tp 512 tylko 24,50 zł

internet w domu
neostrada tp

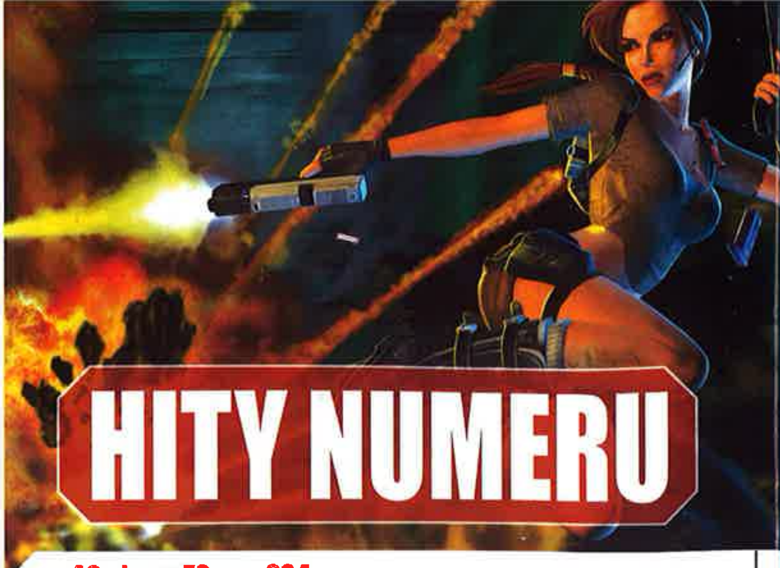
Wypróbuj! 2 miesiące promocyjnego abonamentu – tylko 24,50 zł (29,89 zł z VAT) miesięcznie. Sprawdź, o ile wygodniejsze jest życie z szybkim Internetem – edukacja, zakupy, ściąganie plików, finanse... Szybki Internet – szybka decyzja! Zadzwoń lub przyjdź do Telepunktu i zamów. Promocja trwa do 31 sierpnia br.

znajdź rozwiązanie dla siebie:

TELEPUNKT | 0-801 321 123 | www.tp.pl

tp

GTA: SA – s. 064
Wszelkie zachęty wydają się bezcelowe – tytuł i tak działa jak magnes... Jak myślicie – będzie kolejne 10/10? Sprawdźcie!



HITY NUMERU

48 gier z E3 – s. 024

Tu chyba nic tłumaczyć nie trzeba: dużo świetnych gier, same konkrety, dla graczy jazda obowiązkowa.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop 015

E3 przegląd
48 gier z E3 024

Temat numeru
Serious Sam II 044
Podejrzani 048

Recenzje
GTA: San Adreas 064
7 Sins 070
Singles 2 070
Chrome: SpecForce 074
WoW: Battlegrounds 076
Deadhunt 077
Kozacy 2 078
Tank Killer 081
Star Wolves 082
Battlefield 2 084
Psychonauts 088
Still Life 092
Tytus, Romek i A'Tomek 095
Boiling Point: RtH 096
Lego Star Wars PL 100
Silent Storm PL 100

Sufler
GTA: SA Poradnik 106

Nie tylko gramy
Źródła wiedzy 124

Hardware
AG Neovo E-17 Black 130
eDimensional PC
Gaming System Wireless 138
GFlex MouseReader 132
HIS Radeon X850 XL
IceQ II (AGP i PCI-E) 134
iiyama ProLite H1900 130
LG GSA-4163B 132
Manta MM4500 137
Newsy 126
Procesory AMD X2 4800+
i Intel Pentium EE 840 128
Samsung E-630 133
Sony DSC-T7/ S 136

Inne
Action Redaction 142
FPP MegaZin 104
Freeware 105
Gamewalker 056
Gry wiecznie żywe: Trespasser.. 101
Kaszanka: Heavyweight Thunder 102
Na Luzie 116
O grach inaczej: Shadery 120
O grach inaczej: Tetris Story 122
Prenumerata 140
Tipsy 146

INDEKS GIER

7 Sins 070
Battlefield 2 084
Boiling Point: RtH 096
Chrome: SpecForce 074
Deadhunt 077
GTA: San Adreas 064
Heavyweight Thunder 102
Kozacy 2 078
Lego Star Wars PL 100
Psychonauts 088
Serious Sam II 044
Silent Storm PL 100
Singles 2 070
Star Wolves 082
Still Life 092
Tank Killer 081
Trespasser 101
Tytus, Romek i A'Tomek 095
WoW: Battlegrounds 076

Battlefield 2 – s. 084

Po BF: Vietnam mieliśmy pewne obawy dot. dalszej ewolucji cyklu Battlefield. Część druga pokazuje, że były one bezpodstawne... Jest ona po prostu świetna (acz nie perfekcyjna).

Psychonauts – s. 088

Nieco schizofreniczna i chora platformówka na PC. Ale „chora" w taki sposób, który się podoba. Tym, co nie lubią schematów.

Still Life – s. 092

Przygodówka, przy której masz wrażenie, że oglądasz „Milczenie owiec" i „Siedem"? Do tego z Microids? Do tego nawiązuje do Post Mortem? Do tego świetnie zrealizowana? EGM się zachwycił, wy pewnie podzielicie jego zdanie.

GRANIE NA CZEKANIE

...masz dosyć ciągłego biiiip?

TOP UTWORY

KOD	WYKONAWCA/TYTUŁ
6126	Ascetoholix feat. Mezo, Szad **Suczki**
6136	Haddaway **What Is Love**
6146	Green Day **Boulevard Of Broken Dreams**
6156	Simply Red **If You Don't Know Me By Now**
6166	Liber feat. Doniu **Skarby**
6176	Mezo&Lajner **Mezokracja**
6186	Ośka **Nie ograniczaj mnie**
6196	Temat filmowy **Star Trek (motyw)**
6206	Temat filmowy **Beverly Hills 90210 (motyw)**
6216	Utwór z rep. Boba Marleya **Stir It Up**

...I WIELE INNYCH!

NOWA USŁUGA **GRANIE NA CZEKANIE** W SIECI ERA.
TERAZ KAŻDY, KTO DO CIEBIE DZWONI, MOŻE USŁYSZEĆ MUZYKĘ ZAMIAST TRADYCYJNEGO SYGNAŁU OCZEKIWANIA NA POŁĄCZENIE.

USTAW MUZYCZNY KAWAŁEK DLA WYBRANEJ OSOBY LUB WSZYSTKICH DZWONIĄCYCH.

JAK USTAWIĆ GRANIE NA CZEKANIE?
TO PROSTE! MOŻESZ KORZYSTAĆ Z SERWISU PRZEZ:
- INTERNET – NA WWW.GRANIE.ERA.PL
- SIMEXTRA – MENU: ZOBACZ WIĘCEJ LUB SPECJALNE
- PRZEZ SMS:

JAK USTAWIĆ UTWÓR DLA WYBRANEGO NUMERU?
WYŚLIJ SMS Z KODEM UTWORU I NUMEREM OSOBY DZWONIĄCEJ (ODDZIELONE SPACJĄ), NP. **6126 602602602** NA NUMER **333**;

JAK USTAWIĆ UTWÓR DLA WSZYSTKICH?
WYŚLIJ SMS Z KODEM UTWORU I GWIAZDKĄ (ODDZIELONE SPACJĄ), NP. **6126 *** NA NUMER 333.

PRZETESTUJ GRANIE NA CZEKANIE POD BEZPŁATNYM NUMEREM
608 925 333.

USŁUGA DOSTĘPNA RÓWNIEŻ W tak tak

era

MOŻESZ WIĘCEJ

INFORMACJA HANDLOWA: 602 900

WWW.GRANIE.ERA.PL

CENA ZA UTWORY 2,50 PLN BRUTTO. SZCZEGÓŁY OFERTY W REGULAMINIE DOSTĘPNYM W PUNKTACH SPRZEDAŻY SIECI ERA. OPŁATA ZA POŁĄCZENIE ZGODNA Z CENNIKIEM OPERATORA. OFERTA WAŻNA DO 31.08.2005

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY TŁA OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

DEMA

- Battlefield 2 DVD
- Deadhunt DVD CD
- NHL Eastside Hockey 2005 DVD CD
- Pariah DVD CD
- Psychonauts DVD
- SCAR DVD CD

BONUSY

- Action Mag DVD CD
- Adventure Zone DVD CD
- Bonus 1 i 2 DVD CD
- Esensja DVD CD
- FAQ DVD CD
- FFWD Mag DVD CD
- FPP MegaZin DVD CD
- Okładki na pełne wersje DVD CD
- Oldsql Corner DVD CD
- Praetorians instrukcja i PL DVD CD
- RTS Area DVD CD
- Speed Corner DVD CD
- Tawerna RPG DVD CD

TRAILERY

- 25 to life DVD
- Age of Conan DVD
- El Matador DVD
- Ghost Recon 3 DVD
- GTA: SA DVD CD
- HoMM V DVD CD
- NFS: Most Wanted DVD CD
- Paraworld DVD
- Prince of Persia 3 DVD
- Quake 4 DVD
- Serious Sam 2 DVD CD
- The Movies DVD CD
- TR: Legend DVD CD
- You are empty DVD

PATCHE

- Big Mutha... Win'98 DVD CD
- Halo v1.07 DVD
- UT v436 DVD

UŻYTKI

- Kalendarz XP 22.15 DVD CD
- Neat Image DVD CD

Praetorians

DVD CD

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: RTS 3D
- RECENZJA W CDA: 05/03
- OCENA: 8
- WYMAGANIA: 500 MHz, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP, KARTA GRAFIKI 16 MB

Fragment recenzji Elda

Najwyższy czas odszukać w domu zaginioną płytkę DVD z „Gladiatorem", wczuć się w klimat i ponownie ruszyć na czele rzymskich legionów na podbój Europy.

Gra autorstwa panów z Pyro (dla przypomnienia: twórcy Komandosów) jest klasycznym do bólu erteesem. Klasycznym, choć zrobionym z klasą i raczej bez słabych punktów.

Pod twoim dowództwem żołnierze biją się za Juliusza Cezara na ziemiach Galii, Egiptu i rzecz jasna, słonecznej Italii. A że gra po jednej (i to silniejszej) stronie byłaby jednak trochę nudna, możemy powalczyć w imieniu Galów lub Egipcjan. (...)

Po pierwsze – dynamizm akcji. Ciąg zadań składających się na każdą misję jest po prostu spójny. Akcja nie rwie się ani na chwilę. Na taki stan rzeczy wpływa także charakter gry. Skoncentrowano się tu na walce, do minimum ograniczając wszelkie sprawy związane z gromadzeniem surowców, wznoszeniem budowli i tego rodzaju cywilnych bzdur.

Jako że walka w tej grze to danie główne, warto nieco bardziej szczegółowo omówić ten aspekt gry. Owszem, tak jak w wielu innych erteesach, o wyniku starcia decyduje dość często liczebność armii, choć spore znaczenie ma także teren, na jakim toczy się walka. (Włócznicy, na przykład, nie mogą wejść do lasu, a legioniści nie mają szans na bagnach, nie możemy nawet nimi przekroczyć małej rzeczki.

Z drugiej strony – las doskonale nadaje się na zasadzki i nie ma chyba bardziej przykrej niespodzianki dla wroga niż zasypanie go z ukrycia gradem strzał.) Nie można też lekceważyć odpowiedniego sformowania szyku. Ważnym elementem jest tu także to, że nasza armia może się składać naprawdę z wielu jednostek.

Walka walką, ale nie oznacza to jednak, że w grze tej nie budujemy żadnych struktur czy budowli. Wznosimy, a jakże – ale te o charakterze militarnym. Nasza piechota potrafi zbudować np. wieżę strażniczą, machinę oblężniczą, a także... drabiny używane podczas szturmów na fortyfikacje! Nasi ludzie potrafią także budować/naprawiać mosty itd.

Graficznie Pretorianie robią imponujące wrażenie. Panowie od muzyki wyraźnie zainspirowali się dokonaniami Hansa Zimmera w „Gladiatorze". Nic dodać, nic ująć. Może jedynie, że dzięki temu muzyka bardzo dobrze pasuje do gry.

Krótko mówiąc, panowie z Pyro prochu nie wymyślili, ale stworzyli ertees na bardzo wysokim poziomie, który powinien zainteresować wszystkich fanów młócek w czasie rzeczywistym.

POLSKA INSTRUKCJA NA COVER CD/DVD W BONUSACH. ORYGINALNA W KATALOGU Z GRĄ.

UWAGA POSIADACZE WERSJI CD!
Gra ta znajduje się na drugim dysku gry M&M IX i nie uruchamia się automatycznie. Aby ją uruchomić, musisz znaleźć na owym dysku katalog PRAETORIANSm, wejść do niego i kliknąć plik SETUP!

Fire Department

W WERSJI PL

DVD

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: RTS/SIM
- RECENZJA W CDA: 11/03
- OCENA: 7+
- WYMAGANIA: WIN 9X/ME/XP, 500 MHz, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB

Fragmetny recenzji Qn`ika

Fire Department to symulacja działania strażaków – gra innowacyjna, świetnie zrealizowana i co najważniejsze – niewiarygodnie wciągająca. Oferuje 10 misji, z których każda dzieli się jeszcze na kilka mniejszych rozdziałów. Ich zróżnicowanie nie pozostawia nic do życzenia. Dawno już z przyjemnością nie grałem w takie połączenie RTS z simem.

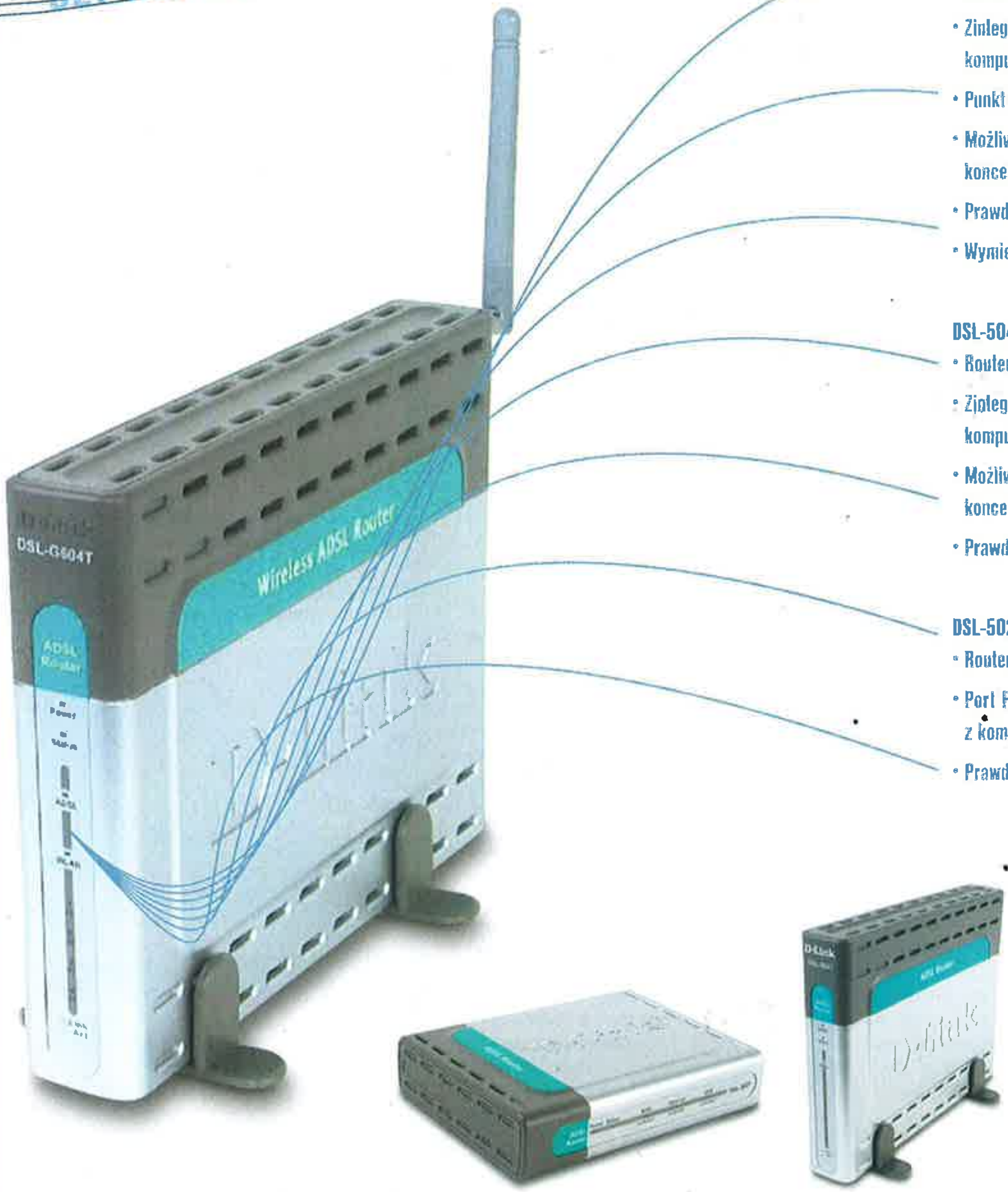
W Fire Department **mapa jest w pełni trójwymiarowa**. Postacie strażaków i ofiar nie wyglądają źle, a poruszają się całkiem znośnie. (...) Zakup Fire Department serdecznie wszystkim polecam.

Polonizację gry oceniono na 8, w polskiej wersji jej tytuł brzmi: **998 Pogromcy Ognia**.

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FLOW!



DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

D-Link
Building Networks for People

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl — www.komputronik.pl

PC Link — www.pclink.pl

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Might & Magic IX: Write of Fate

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: RPG
- PREMIERA: 2002
- OCENA W CDA: 6+ [POLONIZACJA 7]
- WYMAGANIA: WIN 9X/ME/00/XP, 400 MHz, 64 MB RAM, AKCELERATOR 16 MB

W WERSJI PL

DVD CD

Fragmenty recenzji Usagiego

Po krótkim filmiku, w którym nasza łódź zostaje roztrzaskana, budzimy się na małej wysepce. Wrak naszej łodzi jest gdzieś tam w wodzie, przed nami zaś pasmo lądu. Kilka kroków do przodu i czeka nas pierwsza walka – ze szkieletem. Dalej jest już bez niespodzianek: przemierzamy wysepkę i zabijamy potwory do momentu, gdy natrafimy na pustelniczkę, która zadaje nam – uwaga – główny quest w grze. Wreszcie trafiamy do miasta...

Po udanych zakupach z nowym rynsztunkiem oraz zakupionymi czarami jesteśmy gotowi wejść do podziemi. Wcześniej jednak przydałoby się ubrać poszczególne elementy wyposażenia oraz nauczyć się czarów... Po powrocie z podziemi otrzymamy odpowiednią ilość doświadczenia, pojedziemy do kolejnego miasta, dostaniemy kolejne zadania do wykonania i tak dalej, i dalej aż do końcowej rozprawy... Wydaje się to mało ciekawe, jednak system lokacji, różnych podziemi (czasami niestety aż za bardzo przekombinowanych) oraz przede wszystkim fabuła sprawiają, że mimo wszystkich wad, z zainteresowaniem gra się dalej i dalej...

UWAGA POSIADACZE WERSJI DVD!
Jeśli w czasie instalacji zobaczycie komunikat w stylu „włóż CD #2", spokojnie kliknijcie OK. I po sprawie.

Gra nie jest zła, jednak w sumie liczba ciekawych innowacji (takie jak system walki, ustalanie formacji, czyli jednostek które atakują w pierwszym szeregu, które się bronią i tak dalej, nowe metody czarowania) jest równa liczbie rzeczy wycofanych, do których jednak się przyzwyczailiśmy (beczki z napojami, alchemia, acromage, które towarzyszyło nam od VII części, szkoły magii), a zalety (świat, klimat M&M, muzyka) zaś równoważą się z wadami (przestarzała grafika, takie same sylwetki NPC-ów i wrogów, skomplikowanie niektórych podziemi). Jednak... **w końcu dostajemy do ręki kolejną część cyklu M&M, z podobnym klimatem oraz ciekawą fabułą.**

A tu CormaC mówi o polonizacji

Jeśli chodzi o samą grę, nie ma generalnie powodów do marudzenia czy nabijania się... Tekstu mówionego do podkładania nie było dużo, bo NPC-e odzywają się tylko na powitanie. Nie zmienia to faktu, że głosy zarówno owych NPC-ów, jak i bohaterów prezentują się jak trzeba.

Psychonauts

DVD

- GATUNEK: PLATFORMÓWKA
- WYMAGANIA: 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI GF3 LUB RADEON 8500, WIN 98SE/00/XP

Uwaga!
Gra nie pójdzie na GF4MX i podobnych.

IMO dość niecodzienna (także pod względem specyficznej grafiki) gierka. Dużo więcej poczytacie o niej w tym numerze CDA. Ok. 580 MB na HDD. Dziiiwne to... ale fajne. Taka zręcznościowka + schizo.

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo

DVD CD

- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- WYMAGANIA: P3 800, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB, WIN 98/ME/XP/00

Rozbudowany i skomplikowany symulator jazdy samochodami marki Alfa Romeo. Demo daje zaskakująco dużo możliwości wyboru torów, pojazdów itd. Zajmuje 374 MB na HDD.

Podstawowa klawiszologia
W lewo – ,
W prawo – .
Gaz – **A**
Hamulec – **Z**
Efekt tygrysa – **Tab**
Biegi – **S/X**
Hamulec ręczny – **L-Alt**
Widoki – **K/L/Q**
Kamery – **V**
Pauza – **spacja**

NHL Eastside Hockey Manager 2005

DVD CD

- GATUNEK: MENEDŻER
- WYMAGANIA: P2 433, 128 MB RAM, WIN 98SE/ME/00/XP

W NHL lokaut (choć ponoć ma się ukazać gra NHL 2006 – hmmm). Na pocieszenie menedżer drużyn hokejowych. 240 MB na HDD.

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybierałką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytkach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

RC Cars

PEŁNA WERSJA

DVD | CD

W WERSJI PL

- GATUNEK: ARCADE
- RECENZJA W CDA: 03/04
- OCENA: 6
- WYMAGANIA: WIN 98SE/ME/00/XP, 600 MHZ, 64 MB RAM, 16 MB

Fragment recenzji gema

RC Cars – czyli samochody sterowane radiem. To symulacja wyścigów, w których ścigający się ludzie zamiast siedzieć w kokpitach bolidów stoją gdzieś z boku – w tym przypadku poza ekranem – z kontrolerami w rękach.

Niechętni grom tego typu mawiają, że są one swego rodzaju przypadkiem – skutkiem tego, że twórcom nie wyszła symulacja „dorosłych" autek i naprędce przerobili ją w zręcznościówkę, w której brak wrażenia realizmu przyjąć można za plus. W przypadku RC Cars nie jest to jednak prawdą – **fizyka nie tylko w pełni odpowiada oczekiwaniom miłośników ostrej jazdy, ale i... praw fizyki. Model jazdy jest tu wyjątkowo dobry** – pojazdy są tak szybkie i lekkie, że ostry skręt potrafi wywrócić wóz do góry podwoziem! Samochody reagują również wiarygodnie na wszelkie kolizje – rzecz ważna o tyle, że twórcom najwyraźniej rozsypał się wór z „elementami interaktywnymi", tj. tymi, o jakie można zahaczyć, i tory są pełne „przeszkadzajek".

Mimo znakomitej fizyki, widać po RC Cars, że jest ono – niestety – **produktem niskobudżetowym.** Modeli do wyboru w grze jest... aż **3**. Istnieje wprawdzie możliwość wymiany części – silnika, turbo, opon – jednak w gruncie rzeczy kombinacje **nie wprowadzają nadzwyczajnego urozmaicenia.** Także liczba torów nie budzi zachwytu. Jest ich wprawdzie **10**, jednak z racji tego, że wytyczono je zaledwie w **trzech sceneriach**: plaży/kampingu, bazy wojskowej, „dzikiego zachodu" – wrażenia wizualne są ograniczone.

RC Cars jest grą **bardzo trudną**, bowiem jedynym sposobem zarobienia pieniędzy na nowe części jest **startowanie w mistrzostwach.** Niestety wiąże się to z opłatami za każdy start oraz założeniem, że wykupiony (!) za ciężką kasę wyścig nie może być zrestartowany ani opuszczony bez straty „wpisowego". Wyścigi zaś są trudne – i zdarza się, że prowadzisz przez 4 i pół okrążenia tylko po to, by wskutek paru przypadkowych zderzeń, spaść ostatecznie z podium i... z kwitkiem odejść od kasy wypłacającej wygrane. Przy wyjątkowym pechu możliwe jest zatem zaczynanie od zera... lub odkucie się w multiplayu do 6 osób (także **split-screen** dla dwóch), zwłaszcza w grze z tymi, którzy wcześniej RC Cars nie widzieli.

RC Cars to **typowy produkt budżetowy wysokiej klasy.**

Smuggler: Tak sobie teraz patrzę, że gierka fajna, graficznie się nie zestarzała za wiele – dziś sam dałbym 6+/7, a wtedy...?

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i MKS_Vir z bazą danych z dn. 14.06.2005.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

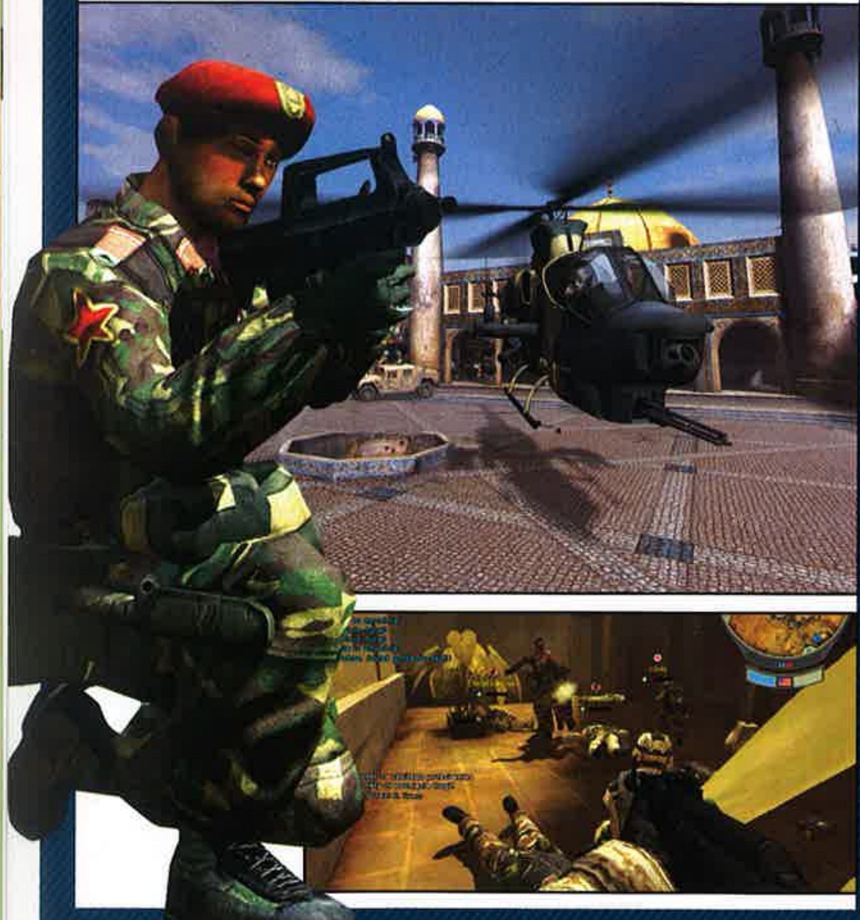
Battlefield 2

DVD
GATUNEK: FPS
WYMAGANIA P3 1.7 GHZ, 512 MB RAM, WINDOWS XP, GEFORCE FX 5700, ATI RADEON 8500 OLUB ATI RADEON 9500 (128 MB)

Doskonała strzelanina FPS tak w multi, jak i solo (z botami). Więcej o samej grze w tym numerze CDA. Ok. 600 MB na HDD. Ograniczenia wersji demo: single – jedna mapa, limit gry 10 minut, multi – jedna mapa, limit gry 12 minut.

Uwaga!
Gra nie uruchomi się na kartach z obsługą shaderów poniżej 1.4.

Thx dla EA Polska za udostępnienie dema do publikacji.



Deadhunt

DVD CD

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: 800 MHz, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 98/ME/2000/XP

Rzeźnia, rozwałka, rąbaninka. Chmary zombi kontra ty w tutorialu i kilku rozmaitych scenariuszach, które sprowadzają się do jednego: zanim cię dopadną, poślij do diabła jak najwięcej tych stworów. Zdecydowanie gra nie wymaga myślenia, a do tego grafikę ma taką, hm, średnią. Ale jak miło odpręża... I tylko 22 MB na HDD!

Klawiszologia
Poruszanie się – **W/S/A/D** lub **kursory**
Granat – **F** lub **MMB**
Podnieś – **E** lub **RMB**
Skok – **Spacja**
Ognia – **LMB**
Przeładuj – **R** lub **0 na numerycznej**

Pariah

DVD CD

Niezły FPS (nie wiem, czemu, ale kojarzy mi się – wizualnie – z polskim Chrome'em), z akcją osadzoną w dość nieokreślonej przyszłości. Więcej o grze – w poprzednim CDA. 455 MB na HDD.

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: 800 MHz, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB, WIN 98SE/2000/ME/XP

Pamietasz COLOBOT+a?
Oto następca w super cenie
Polska premiera
Pokieruj tymi pojazdami używając języka C++
CEEBOT
www.CEEBOT.play.pl
PROGRAMUJ ROBOTA
C++ i JAVA
5 pełnych wersji + płyta niespodzianka: WYTNIJ!
1 CEEBOT (PEŁNA POLSKA VERSJA JĘZYKOWA) ver. 4.0
Ceebot to aplikacja, która przy okazji rozrywki, uczy programowania w C++ oraz JAVA. Program jest dziełem studia Epsitec, które stworzyło wychwalaną pozycję Colobot.
2 AUTOSTRADA RACE
3 WWW STUDIO 2005
4 TĘCZOWA WYSPA
5 MATEMATYKA 2004
Premiera - szukaj w sklepach i kioskach
POLECA INTERIA.PL
PREMIERA!
2×CD
19,90 zł
19,90 zł
GRY TAŃSZE NIŻ Kradzione ▸ PLAY.PL
WWW.PLAY.PL
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
1CD
Pełne wersje:
TYTUS ROMEK i ATOMEK (PL)
KRASNALE 2
TUBER
9,90 zł
3 pełne wersje!
MAXKIDS EXTRA 3/2005
1CD
eJay HipHop Superpack
4,90 zł
5 pełnych wersji:
Ejay HipHop
WIZYTÓWKA
700 Wzorów umów..
PC NACKUP 2005
Piłka nożna
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
KOMPUTER CD 4-5/2005
1CD
5,00 zł
Music CD
Płyta AUDIO - 60 minut muzyki!
"IN TRANCE vol.1"
Ponad 60 minut muzyki
Dużo dodatków na płycie CD (wsadz CD do komputera)
Zawiera remix SHAUN BAKER

Konkurs SMS „Wojny, Bitwy, Kampanie"

Weź udział w naszym konkursie a będziesz miał niepowtarzalną szanse wygrania zestawu 9 gier militarnych : Silent Hunter 2, Destroyer Command, Panzer General III, Conflict Zone, Flanker 2.5, Figting Steel, G.I. Combat, Waterloo: Napoleon's Last Battle, Luftwaffe Commander

Mamy dla Was 20 takich zestawów, w każdym po 9 gier!

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Druga wojna światowa rozpoczęła się w

A. 1945

B. 1736

C. 1939

Odpowiedź wpisz według schematu: CA. WB. X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

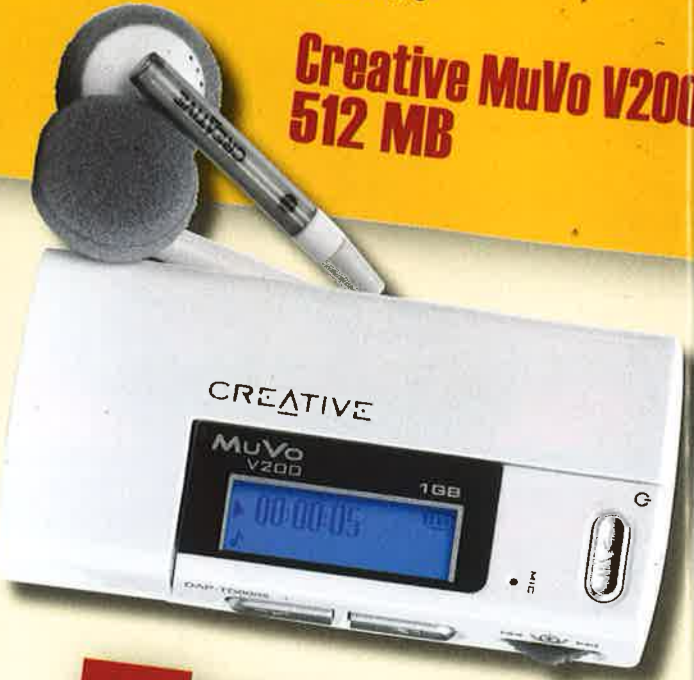
Na zgłoszenia czekamy do 9 sierpnia 2005 r

Fundatorem nagród jest NICOLAS GAMES

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU 08/2005 I WYGRAJ ODTWARZACZ MP3

Creative MuVo V200 512 MB



Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?

A. 16

B. 19

C. 21

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu: CA.GW.X.## gdzie

X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),

- oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA i wyślij pod numer 7164! Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. Na SMS-y czekamy do 07 sierpnia 2005.

Lista gier z nr 08/2005

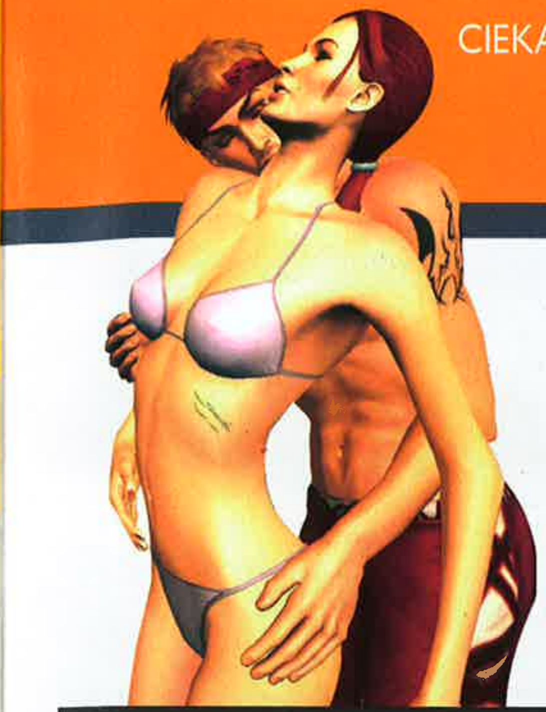
01 7 Sins
02 Battlefield 2
03 Boiling Ponts: RtH
04 Chrome: Spec Force
05 Deadhunt
06 GTA: San Adreas
07 Kozacy 2
08 Lego Star Wars PL
09 Psychonauts
10 Silent Storm PL
11 Singles 2
12 Star Wolves
13 Still life
14 Tank Killer
15 Tytus, Romek i A'Tomek
16 WoW: Battlegrounds

GRĄ MIESIĄC (CDA 06/2005) ZOSTA DOOM III RESURRECTIO

LAUREACI

Lista Laureatów konkursu Gra Miesiąca wydania 06.

Filip Hałon, Piechowice; Bartek Marchlewski, Strzegom; Justyna Krzydło, Chocian Radosław Sobczyk, Tomaszów Maz., Robert Wialik, Gliwice



Singles: Get the Party Started – R.I.P.

Niewielką chyba stratę odczuł świat gier komputerowych wraz z wieścią o zaniechaniu prac nad Get the Party Started – dodatku do Singles. Niewielką, gdyż rozszerzenie dotyczyć miało pierwszej, niezbyt dobrej części gry, a i druga – w opinii naszego recenzenta (recenzja na str. 70) – nie należy do gier typu "must have".

www.singles-the-game.com

SHORTY

Codename: Panzers – Faza Druga w CD Projekt

Jak informuje CD Projekt, Faza Druga znakomitej wojennej strategii czasu rzeczywistego – Codename: Panzers, wydana zostanie w pełnej polskiej wersji językowej i cenie 99,90 zł już w sierpniu.

www.cdprojekt.info

Sacred 2

Niemiecki Ascaron Entertainment ujawnił plany stworzenia pełnoprawnego sequela znakomitej hack'n'slash – Sacred. Niestety w chwili składu o Sacred 2 nic, prócz tego, że będzie, nie było nam wiadomo.

www.ascaron.com/d/news/

Warhammer Fantasy Role-Play

Nowy właściciel praw do interaktywnych adaptacji Warhammera Fantasy Role-Play – Namco – nie marnuje czasu i mnoży (o radości!) projekty osadzone w Starym Świecie. Pierwszym, o czym zdążyliśmy już poinformować, jest Warhammer Online. Kolejnym – i tu uwaga, fani Shadow of the Horned Rat i Dark Omen – strategia realizowana przez Synergy Interactive, do niedawna znane jako Black Hole Games.

EverQuest: Depths of Darkhollow

Sony Online Entertainment ujawniło pierwsze informacje na temat jubileuszowego, dziesiątego (!) dodatku do EverQuesta – jednego

z najstarszych, wciąż popularnych massively multiplayer online role-playing game na rynku. Ten zatytułowany Depths of Darkhollow standardowo wzbogaci świat gry o nowe krainy i stwory – w tym Sporali, Clockwork Gnomes i wilkołaki. To jednak nie wszystko – istnieć ma cała seria powiązanych fabularnie questów, a także możliwość gry jako potwór czy zdolność „Spirit Shouds", pozwalająca wcielić się w niskopoziomowe stwory, które służyć mają pomocą początkującym bohaterom. EverQuest: Depths of Darkhollow w dystrybucji tradycyjnej i online pojawi się latem.

everquest.com

DICE NY – R.I.P.

Electronic Arts zlikwidowało podległe mu w całości studio Digital Illusions CE New York, złożone z dawnego Trauma Studios – twórców Desert Combat, ultrapopularnej modyfikacji Battlefield 1942. Nie byłoby w tej wieści być może nic dziwnego, gdyby nie fakt, że DICE NY istniało zaledwie rok, a – i tu proszę o powagę – amerykańscy pracownicy DICE NY uprawnieni są szukać pracy w siostrzanej DICE... w Szwecji.

www.dice.se

Dodatek do Far Cry'a potwierdzony!

Ubisoft potwierdził plany stworzenia dodatku do Far Cry'a – jednego z najlepszych first-person shooterów dostępnych na PC. Ujawniona została także planowana data jego premiery – październik 2005. Niestety wszelkie informacje charakteryzujące ów nienazwany dotąd dodatek pozostają jak na razie ściśle strzeżoną tajemnicą Ubi.

www.farcry-thegame.com

NightWatch Racing

O tym, że rosyjska „Nocna Straż" już wkrótce zagości także na ekranach monitorów w postaci NightWatch – strategii turowej tworzonej przez Nival, wiedzieliśmy na długo przed E3. Nie mieliśmy jednak pojęcia, że to nie jedyna próba zdyskontowania sukcesu tego największego tegorocznego rosyjskiego hitu eksportowego. Inną podejmuje Psycho Craft Studio – twórcy Drive'N'Kill, którym najwyraźniej, nic dziwnego, z książek i filmu najbardziej w pamięci zapadły sceny z pojazdami. To dlatego w ich NightWatch Racing wcielimy się w tych Innych, którzy charakterystycznej dla świata Nocnej Straży równowagi Światła i Ciemności poszukują... ścigając się w przystającym do naszego świecie Mroku. Zdaniem

twórców, sukces lub porażka zależeć mają w dużej mierze od odpowiedniego do stylu gry „magicznego" pojazdu. Czy ściganie się w imię Światła lub Ciemności spodoba się graczom, tak jak czytelnikom podobały się książki, a widzom film, przekonamy się już jesienią.

www.psychocraft.com

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com

Distributor:
ACTION
Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)
Fax: +48 (22) 332-16-10
Adres internetowy: www.action.pl
E-mail: action@action.pl, sprzedaz@action.pl, marketing@action.pl

BALLERIUM
CALL OF DUTY 3
F.E.A.R.
MAGE KNIGHT APOCALYPSE
UNREAL TOURNAMENT 2004
WORLD OF WARCRAFT

Vin Diesel jako Agent 47

Nie było dla nas niespodzianką ogłoszenie planów adaptacji filmowej serii „Hitman" – życie i „twórczość" Thobiasa Reipera nadają się idealnie do ekranizacji. Pewnym zaskoczeniem natomiast były informacje Hollywood Reportera i Variety, z których wynika, że jego rolę odgrywać będzie Vin Diesel – aktor znany z filmów serii „Chronicles of Riddick", a graczom dodatkowo ze znakomitej Escape from Butcher Bay. Produkcją filmu zajmie się 20th Century Fox (ściślej człowiek, który dał światu „Die Hard"). Niestety, wciąż nieobsadzone pozostają funkcje scenarzysty i reżysera. Niemal pewne jest natomiast, że równocześnie z premierą filmu (2007) dane nam będzie ponownie wcieli w jego bohatera. Czy jednak adaptacją ekranizacji zajmą się dotychczasowi twórcy – podległe Eidosowi (SCi) duńskie IO Interactive – czy może jednak należące do Vina Diesela Tigon Studios – przekonamy się w swoim czasie.

www.tigonstudios.com

SHORTY

czyli twórców Armies of Exigo! Niestety, jej premiera dopiero na Gwiazdkę... 2006.

www.synergyinteractive.com

Call of Duty 3?

W gruncie rzeczy – nic w tym dziwnego – niemniej dobrze wiedzieć na pewno. Activision zdradziło, że dylogia (nie licząc wersji konsolowych) Call of Duty na pewno rozwinie się w trylogię. Premiera Call of Duty 3 jednak – najwcześniej w 2007.

www.callofduty.com

F.E.A.R. w październiku

Potwierdziły się nasze obawy dotyczące kolejnego opóźnienia F.E.A.R. – znakomicie zapowiadającego się first-person... horroru. Wydawca gry – Vivendi – poinformował, że B.A.Ć. się zaczniemy ostatecznie dopiero w październiku.

www.whatisfear.com

Game Critics Awards: Best of E3 2005

Gremium przedstawicieli 33 tytułów tradycyjnych i cyfrowych przyznało swe nagrody Game Critics Awards grom prezentowanym na tegorocznych targach rozrywki elektronicznej – Electronic Entertainment Expo (E3). Za Best of E3 2005 uznane zostały:

Najlepsza targów: Spore, Maxis/Electronic Arts, PC
Najlepsza gra oryginalna: Spore, Maxis/Electronic Arts, PC
Najlepszy sprzęt/urządzenie peryferyjne: PlayStation 3, Sony Computer Entertainment/Nvidia/IBM/Toshiba
Najlepsza gra na konsole: The Legend of Zelda: Twilight Princess, Nintendo, GameCube
Najlepsza gra na PC: Spore, Maxis/Electronic Arts, PC
Najlepsza gra na konsole przenośne: Nintendogs, Nintendo, Nintendo DS
Najlepsza gra akcji: F.E.A.R., Monolith/Vivendi Universal Games, PC
Najlepsza gra action/adventure: The Legend of Zelda: Twilight Princess, Nintendo, GameCube
Najlepsza gra beat'em up: Soul Calibur III, Namco, PlayStation 2
Najlepsza gra role-playing: The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Software, PC/Xbox 360
Najlepsza gra rajdowa: Burnout Revenge, Criterion Games/Electronic Arts, PlayStation 2, Xbox
Najlepsza simopodobna: Spore, Maxis/Electronic Arts, PC
Najlepsza gra sportowa: Madden NFL 06, EA Tiburon/EA Sports, wszystkie platformy
Najlepsza gra strategiczna: Company of Heroes, Relic/THQ, PC
Najlepsza gra logiczna: We Love Katamari, Namco, PlayStation 2
Najlepszy tryb multiplayer: Battlefield 2, Digital Illusions/Electronic Arts, PC

Wyróżnienie za grafikę: Killzone (2), Guerilla Games/Sony Computer Entertainment Europe, PlayStation 3

Z punktu widzenia platform PC góruje nad konsolami. Należy pamiętać jednak, że konsole obecnej generacji znajdują się w fazie schyłkowej produktu, a grywalnych gier na konsole następnej generacji (Xbox 360, PlayStation 3) praktycznie nie było. Szczegółowe wyniki przedstawiają się następująco:
PC – 9 (+3 w stosunku do 2004, identycznie jak w 2003)
PS2 – 4 (+2 w stosunku do 2004, -2 w stosunku do 2003)
GC – 3 (-1 w stosunku do 2004, identycznie jak w 2003)
PS3 – 2 (kategoria nowa)
Xbox – 2 (-5 w stosunku do 2004, -5 w stosunku do 2003)
Xbox 360 – 2 (kategoria nowa)
Nintendo DS – 2 (kategoria nowa)
PSP – 1 (-1 w stosunku do 2004, brak w 2003)

www.gamecriticsawards.com

WoW i dwa miliony graczy!

Fenomen World of Warcraft zatacza coraz szersze kręgi. W połowie czerwca do graczy z USA, Australii, Europy i Korei, którym dotąd było dane przemierzać ścieżki Kalimdoru, Lordaeronu, Khaz Modanu i Azerothu, dołączyli... Chińczycy! Ich pojawienie się (na chińskich serwerach) zwiększyło ogólną liczbę mieszkańców Świata Warcrafta do ponad dwóch milionów, co stanowi absolutny rekord w liczbie subskrybentów dowolnej massively multiplayer online role-playing game (MMORPG). Blizzardowi i Chińczykom gratulujemy. Sami zaś wracamy na Battlegrounds (recenzja pióra redakcyjnego Hordemena Elda – str. 76).

www.wow-europe.com/en/

Ballerium – druga śmierć

Z całą pewnością nie zasłużył na swój marny los projekt Ballerium. Rozpoczynał życie w blasku – jako pierwsza prawdziwa Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy. Mniej więcej rok temu blask zgasł – Ballerium niezdolne, by zgromadzić środki niezbędne do dalszej produkcji, znalazło się w stanie śmierci klinicznej. W grudniu 2004 pojawiła się nowa nadzieja w postaci – o ironio! – plajtującego Interplaya. Naturalnie składający się obecnie z dwóch szefów Interplay nie był w stanie wywiązać się z zawartej wówczas umowy i Ballerium ponownie trafiło w limbo... Szans na ponowne wskrzeszenie – żadnych!

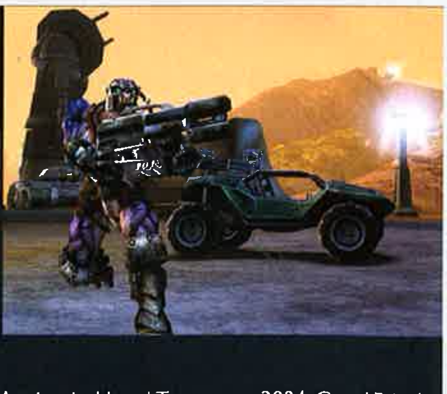
www.majorem.com

Mage Knight Apocalypse

Szturm Namco na pozycje PC trwa. Kolejną decyzją tego konsolowego dotąd giganta – po nabyciu praw licencyjnych do Warhammera Fantasy Role-Play – jest zapewnienie sobie możliwości tworzenia adaptacji innej popularnej gry figurkowej – Mage Knigth autorstwa WizKids. Ta jednak nieznacznie przypominać ma oryginał – będzie action role-playing z pięcioma różnymi bohaterami do wyboru (wśród nich krasnoludzki strzelec i wampirzyca), sześcioma (!) kampaniami single player i trybem multiplayer do 4 osób naraz. Premiera Mage Knight Apocalypse już w 2006.

www.namco.com

LEM i Atari



Przyroda nie znosi próżni. Stanowisko CD Projektu jako lokalnego dystrybutora gier Atari zajął LEM. I nie koniec na tym: już wkrótce w sprzedaży pojawią się atrakcyjne tytuły po nie mniej atrakcyjnych cenach! Już w czerwcu w sklepach nabyć można gry serii Best of Atari, m.in. Unreal Tournament 2004, Grand Prix 4, Chris Sawyer Locomotion – wszystkie w cenie 49,90 zł. Wyjaśniła się także sytuacja Sid Meier's Pirates – która ostatecznie wydana zostanie w oryginalnej wersji angielskiej i cenie 79,90 zł. W planie wydawniczym LEM-u znalazły się także m.in. Shadow Ops Red Merkury, Act of War: Direct Action PL, Boiling Point PL – te ostatnie w cenie 99,90 zł.

www.lem.com.pl

Nowa eXtra Klasyka to najlepsza seria gier komputerowych w Polsce.

Nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 19,99 ZŁOTYCH

ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

W czerwcu w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 5 nowych tytułów

Baldur's Gate II + Tron Bhaala

Cesarz: Narodziny Państwa Środka

Comanche 4

Homeworld 2

Lionheart

POŻERACZE KLASYKI

••• KONKURS PRZEDŁUŻONY DO 31 LIPCA! •••

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i łyknij fantastyczne nagrody

o łącznej wartości ponad **60.000 PLN**

- 10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)
  - całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms) • kontrast 1000:1 • czujnik poziomu oświetlenia • C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu • 5 lat gwarancji

- 5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm
- 5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer
- 20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180
- 10x kierownica Apollo RW-5000
- 10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222
- 10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380
- 10x gra World of WarCraft
- 20 zestawów doskonałych gier

Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś nagrodę gwarantowaną!

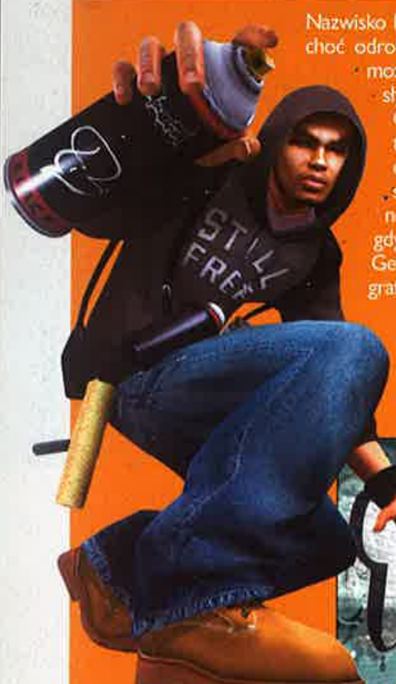
Szczegóły konkursu znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.info/konkurs.

EIZO www.eizo.pl ARDATA www.ardata.pl APOLLO multimedia odtwarzaczemp3.pl WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

© 2005. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GHOST WARS
HEGEMONY: PHILIP OF MACEDON
MARK ECKO'S GETTING UP...
PREY
WAR FRONT: TURNING POINT
WORLD FORCES: WAR ON...

Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



Nazwisko Marka Ecko nie powinno być obce nikomu choć odrobinę zainteresowanemu kulturą ulicy. Być może także wśród nich znajdzie się ktoś, kto słyszał o konsolowej Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Czyli o grze (interaktywnej reklamie?!) – symulatorze graficiarza walczącego o wolność (a przynajmniej swobodę wyrażania opinii sprayem) w fikcyjnej metropolii New Radius. Mówimy o tym, gdyż Atari podjęło decyzję, by Mark Ecko's Getting Up, wraz z amerykańskimi legendami grafitti, takimi jak Cope 2, FUTURA, OBEY: Shepard Fairey, Seen, Smith czy T-kid, pojawił się także na PC. Niestety data premiery gry wciąż pozostaje tajemnicą.

www.atari.com

Praca w Techlandzie

Techland, twórca Chrome'a, Xpand Rally, SpecForce'a, zaprasza wszystkich chętnych do pracy przy tworzeniu gier komputerowych. Jeśli gry to całe twoje życie, jeśli spędzasz godziny przed klawiaturą, a literki W, S, A, D są już niemalże całkowicie wytarte, jeśli próbowałeś stworzyć własną grę i znasz podstawy programowania – powinieneś zajrzeć na **www.techland.pl/praca** i spróbować swoich sił. Poszukiwani są projektanci poziomów, sprzedawcy zagraniczni i programiści.

www.techland.pl

Ghost Wars

O Ghost Wars, kolejnym projekcie twórców Haegemonii i Desert Rats vs. Afrika Korps – węgierskiego Digital Reality, zdążyliśmy już poinformować. Powracamy jednak do sprawy, by uzupełnić wcześniejszy raport o nowe szczegóły działalności Specjalnej Grupy Operacyjnej CIA ds. terroryzmu, którą przyjdzie nam pokierować w tytułowych Ghost Wars.

Akcja czy może raczej akcje Ghost Wars (łącznie 20) rozgrywają się w czterech sceneriach: spalonych słońcem górach Afganistanu, radioaktywnych lasach w okolicy Czernobyla, tropikalnym raju Kuby, ulicach Nowego Jorku. Przeciwnikami są odpowiednio terroryści islamscy, mafia ukraińska, kubańscy ekstremiści i... ponownie terroryści. W grze pojawi się 6 bohaterów i po 30 jednostek CIA oraz terrorystów, w tym także pojazdów. Co przy tym ciekawe, podlegać one będą rozwojowi – każda z nich opisana jest przez 18 zdolności, m.in. do posługiwania się 65 rodzajami broni.

Niezwykle interesująco brzmi również charakterystyka Walker 3 engine – technologii, na bazie której tworzona jest Ghost Wars. Umożliwi ona m.in. bezpośrednią kontrolę jednostek w perspektywach pierwszej lub trzeciej osoby (!), zniszczenie wszystkich obiektów na mapie, a także – naturalnie – wiarygodne warunki pogodowe.

www.digitalreality.hu

War Front: Turning Point

Węgiersko-niemiecki duet Digital Reality-CDV ujawnił kolejne informacje dotyczące War Front: Turning Point. Dotąd wiedzieliśmy, że będzie wojenną strategią czasu rzeczywistego w alternatywnej rzeczywistości, w której Hitler padł ofiarą zamachu jeszcze przed rokiem 1938, a walki toczyć się będą przy użyciu broni prototypowych. Teraz dowiadujemy się także, że War Front: Turning Point będzie klasycznym przedstawicielem gatunku, tj. niezbędne będzie zdobywanie surowców, zarządzanie bazami, prowadzenie badań nad nowymi technologiami.

W grze istnieć będą dwie kampanie single player – amerykańska i niemiecka, w trybie multiplayer te dwie armie potykać się będą mogły także z Rosjanami. To jednak nie koniec dobrych wieści. To zaś dlatego, że w War Front: Turning Point tradycyjna treść zestawiona będzie z nowoczesną formą. Na przebieg rozgrywki wpływać mają m.in. dynamicznie generowane warunki pogodowe – mgła, deszcz, śnieg – wszystkie w dynamicznie zmieniającym się cyklu dobowym. Ogromną rolę odgrywać ma także dynamiczne oświetlenie – nie tylko lamp, ale także pożarów.

Premiera War Front: Turning Point – wiosną 2006.

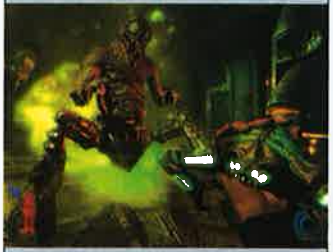
www.digitalreality.hu

SHORTY

Prey w xStream

3D Realms potwierdziło oficjalnie pogłoski, jakoby znakomicie zapowiadający się Prey miał być pierwszą grą rozprowadzaną w systemie xStream. Tym, którym nazwa xStream nic nie mówi, wyjaśniamy, że mowa o systemie dystrybucji bezpośredniej podobnym do systemu Steam, z którym powiązany jest Half-Life 2 i którym twórcy obydwu – Valve – solidnie podpadli graczom. Warto też wspomnieć, że Prey – first-person shooter s.f. autorstwa Human Head Studio – pojawi się także w klasycznej, pudełkowej formie w sklepach.

www.humanhead.com



World Forces: War on Terror

Węgierscy developerzy z Digital Reality nie próżnują i w przeciągu ostatnich trzech miesięcy ujawnili aż trzy strategiczne plany: War Front: Turning Point, Ghost Wars oraz World Forces: War on Terror. World Forces: War on Terror jest kolejnym miksem gier akcji ze strategiami czasu rzeczywistego prezentowanym w skali taktycznej, czyt. jednostkowej. Tematyką gry jest naturalnie zwalczanie terroryzmu – tym razem w ramach 26 nieliniowych scenariuszy miejskich, m.in. w Paryżu, Berlinie, San Francisco, Canterbury, Pekinie (Olimpiada '08?). W grze istnieć mają trzy kampanie, ponad 50 zróżnicowanych jednostek (każda opisana przez 60 zdolności) i masa sprzętu najbliższej przyszłości.

Niestety, nasze prywatne zwalczanie terroryzmu rozpoczniemy najpewniej dopiero w 2006.

www.digitalreality.hu

Hegemony: Philip of Macedon

Pokłosia filmowego „Aleksandra" ciąg dalszy. Tym razem jednak w centrum uwagi, za sprawą Longbow Digital Arts, znajdzie się jego ojciec – Filip II Macedoński, czyli ten, który przygotował grunt wielkiemu Aleksandrowi. Niestety, w tej chwili nie wiemy o grze nic ponad to, że przynależy do wiarygodnych strategii czasu rzeczywistego, a na przebieg starć wpływ mieć będzie także, a może przede wszystkim, ukształtowanie terenu odwzorowanego na podstawie map satelitarnych.

downloads.ldastore.com/hegemony

PC CD-ROM

Platynowa Kolekcja

GORĄCY TOWAR

Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER, KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ NA POLSKIM RYNKU.

Platynowa Kolekcja

TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 PLN ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

NIE TRAĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA. WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

Nowości w serii!

OD 23 CZERWCA SZUKAJ W SKLEPACH:

RollerCoaster Tycoon 2 z dodatkami Zakręcone Światy i Zakręcone Czasy

Half-Life z dodatkami Counter-Strike, Opposing Force, Blue Shift i Team Fortress

Ground Control II

59,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

http://platyna.cdprojekt.com

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ TE **GORĄCE GRY:**

Neverwinter Nights

The Elder Scrolls III: Morrowind z dodatkami Tribunal i Bloodmoon

Gothic II

Silent Storm z dodatkiem Sentinels

Heroes of Might and Magic IV z dodatkami The Gathering Storm i Winds of War

The Settlers IV z dodatkami Trojanie i Eliksir Mocy oraz Misje Dodatkowe

- ALAN WAKE
- FALLEN LORDS: CONDEMNATION
- PARAWORLD
- PRO EVOLUTION SOCCER 5
- RAIDERS OF THE LOST CASINO
- ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN...
- WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS
- WARHAMMER ONLINE

ParaWorld

Złe wieści dla wszystkich tych, którym spodobała się przybliżona nie tak dawno temu wizja ParaWorld – świata, w którym ludzie żyją wraz z dinozaurami i walczą z nimi. Zła, gdyż jak informują jej twórcy – niemieckie SEK, na tę niezwykłą strategię czasu rzeczywistego przyjdzie nam poczekać nieco dłużej niż pierwotnie obiecywano – aż do 2006.

www.sunflowers.de

SHORTY

Raiders of the Lost Casino

Miłośnicy niezwykłości w stylu Beyond Good & Evil czy Psychonauts nie mają łatwego życia. Pociechę stanowić może jednak perspektywa Raiders of the Lost Casino – gry, o której jej twórcy – duet Centauri-Cinemax – mówią, że to mieszanka wybuchowa adventure, shooterów i beat'em up! Całość podana zostanie w komiksowej formie, z przymrużeniem oka i... dużą prędkością, bo już jesienią tego roku!

www.akella.com

WHRP a la Mythic

Wiemy wreszcie, co i jak w niejasnej dotąd sytuacji Warhammera Online – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) autorstwa Climax Entertainment. Jak pamiętamy, Climax po dwóch latach zajmowania się projektem utracił zaufanie właścicieli Warhammera Fantasy Role-Play – Games Workshop – co doprowadziło do formalnego wstrzymania prac nad nim. Faktycznie jednak prace nie ustały nigdy... aż do teraz. To zaś dlatego, że prawa do MMORPG osadzonej w Starym Świecie nabył Mythic Entertainment – twórcy uznanej przez graczy Dark Age of Camelot. Pierwsza z – jak twierdzi Mythic – wielu gier na bazie Warhammera Fantasy Role-Playing – dopiero w 2007.

www.mythicentertainment.com

War Leaders: Clash of Nations

Niemieckie CDV niestrudzenie zasypuje nas kolejnymi informacjami na temat swych niezliczonych, jak się zdaje, wojennych

Pro Evolution Soccer 5

Konami ujawniło pierwsze informacje na temat Pro Evolution Soccera 5 – kolejnej odsłony najlepszej wirtualnej piłki nożnej świata! I choć nie było przy tym mowy o wersji PC, mając świadomość konsekwencji, z jaką Konami realizuje plan podboju rynku komputerów domowych, nie wahaliśmy się ni chwili, by zaprosić ją na łamy.

Największą zmianą w stosunku do poprzednich części serii, jaką wprowadza Pro Evolution Soccer 5, jest zorientowanie na grę w Internecie, co pozwoli m.in. rozegranie wirtualnej Ligi Mistrzów z ludźmi z całego świata. Poprawione zostaną także animacje zawodników, pojawią się nowe pozycje (jednak ustalenie, czym jest rzeczony 'second top', mimo najszczerszych chęci nie udało się...), a także, po raz pierwszy w historii serii, mecze także w warunkach zimowych. Premiera Pro Evolution Soccer 5 – jesienią.

www.konami.com

Alan Wake

Remedy, twórcy serii Max Payne, ujawnili pierwsze informacje nt. ich kolejnego projektu – thrillera psychologicznego zatytułowanego Alan Wake. I brzmią one, wierzcie lub nie, bardziej niż obiecująco!

Tytułowy Alan Wake to uznany pisarz specjalizujący się w horrorach. A przynajmniej – był nim do zniknięcia swej narzeczonej i muzy. Nagle samotny szuka pocieszenia w narkotykach i... traci zdolność snu („A-Wake" przez cały czas). Otrzymuje jednak – jak bohater Silent Hill 2: Restless Dreams – szansę odzyskania ukochanej. Trafia do Pride Falls. Tu jednak koszmar (na jawie?) dopiero się rozpoczyna... Alan Wake, z punktu widzenia mechaniki gry, jest survival horrorem, w którym ogromną rolę odgrywają światło i cień. Wraz z postępami (popadaniem w szaleństwo?) dni staną się coraz krótsze, a noce wydłużą się. Ma to znaczenie o tyle, że właśnie w nocy budzą się potwory... Więcej o nich, jak również całym Alan Wake – wkrótce.

www.remedygames.com

Fallen Lords: Condemnation

Tegoroczne E3 były dla hiszpańskiego studia Novarama okazją, by zaprezentować publicznie Fallen Lords: Condemnation (nie mylić z Condemned duetu Monolith/VUG!) – strategię czasu rzeczywistego osadzoną w... krainie umarłych. Condemnation rozpoczynać będzie wybór strony, w imię której gracz toczyć będzie

boje. Jeśli wybierze Światło – dołączy do armii niebiańskiej. Początkowo służyć będzie jako szeregowy piechur, by ostatecznie stać się Archaniołem, zdolnym dowodzić Kawalerią Cnoty i walczyć mityczną bronią w rodzaju Miecza Prawdy... Możliwa ma być także walka w imię Władcy Ciemności, a także – dowodzenie siłami... czyśćca – ani zbawionych, ani potępionych, którzy budować chcą pośmiertnie nowe Królestwo Ludzi...

Więcej o Fallen Lords: Condemnation – wkrótce.

www.novarama.com/users/web/projects/index-en.shtml

Rome: Total War – Barbarian Invasion

Brytyjskie Creative Assembly i nowy mecenas studia – Sega, ujawniły kolejne szczegóły w temacie Barbarian Invasion – pierwszego oficjalnego dodatku do znakomitej Rome: Total War. Jego akcja rozgrywa się w kilkaset lat po kampanii podstawki, w czasach upadku Cesarstwa Zachodniorzymskiego. Przesunięcie na osi czasu pozwoliło twórcom nie tylko wprowadzić tytułowych barbarzyńców (m.in. Ostrogotów), ale stworzyć 21 nowych budynków i technologii. Na przebieg walk wpływ mieć będą także inne nowości: walki w nocy (!), jak również ograniczone zdolności pływackie podkomendnych. Inwazja Barbarzyńców na niegdyś potężne Cesarstwo Rzymskie planowana jest na jesień.

www.totalwar.com

EA kupi Ubi?

Informowaliśmy już o krokach podejmowanych przez Electronic Arts w celu przejęciu konkurencyjnego Ubisoftu. Pierwszym było wykupienie ok. 20% udziałów Ubi. Następnym może być przejęcie pełnej kontroli – łatwiejsze o tyle, że Ubi gotowe jest „stać się częścią" jakiegoś tradycyjnego przedsiębiorstwa medialnego. Jedyny problem stanowi niechęć szefów Ubi, by przedsiębiorstwem tym było Electronic Arts, określane przez nich jako „wrogie". Pewne jest, że fuzja EA i Ubi nie leży w interesie graczy, którzy żywią zastrzeżenia co do taśmowego charakteru produktów EA.

www.ubi.com

Kolejne filmy Resident Evil

Filmy serii „Resident Evil" na stałe wpisały się już w świat miłośników survival horrorów. Dla nich też mamy dobre wieści – po ciepło przyjętych „Resident Evil" i „Resident Evil (2): Apocalypse" przyjdzie nam poznać „Resident Evil 3" i „4"! O tych jak na tę chwilę wiadomo jednak tyle tylko, że część trzecia nosi tytuł „Afterlife" i kontynuuje historię Mili „Alice" Jovovich (zadbał o to scenarzysta „Mortal Kombat" i „Alien vs. Predator", a prywatnie także mąż modelki – Paul Anderson). Informacje na temat czwartej części są jeszcze bardziej skąpe. Wiadomo jedynie tyle, że akcja filmu rozgrywać się ma w Tokio.

www.constantin-film.com

KRÓLICZEK WORMBOYA

KSIĄDZ ROBAK

ROBAK WYBOROWY

KARMAZYNOWY ROBAK

WORMINATOR

MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?

WORMS 4
TOTALNA ROZWAŁKA

PREMIERA: 4 SIERPNIA

2CD

WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI,
SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!

W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.

- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag" i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
- Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PlayStation.2

POWERED BY gamespy

TEAM17

Codemasters
GENIUS AT PLAY

© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozwałka © 2005 Team17 Software. Team17 Software i Worms 4 Totalna Rozwałka są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
i „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

- CRIME LIFE: GANG WARS
- FALLOUT 3
- GEARS OF WAR
- HEROES OF MIGHT & MAGIC V
- TAXI DRIVER
- TITAN QUEST

D12 w Crime Life

Konami potwierdziło pogłoski, jakoby w gangsterskiej grze akcji Crime Life: Gang Wars (więcej o niej w temacie numeru) miał się pojawić skład D12 – ziomów Eminema. Co przy tym ciekawe, ich udział nie oznacza wyłącznie utworów, lecz posłużyć mają oni także jako wzorzec dla bohaterów gry. Nie jest pewne natomiast, czy w grze pojawi się sam E. Gang Wars rozpoczną się jesienią tego roku.

www.konami-crimelife.com

SHORTY

strategii czasu rzeczywistego. Tym razem mowa o nowych szczegółach dotyczących War Leaders: Clash of Nations – próby połączenia strategii w skali globalnej i strategii czasu rzeczywistego w skali taktycznej – jednostkowej. Tytułowe Clash of Nations dotyczy siedmiu głównych graczy w grze zwanej drugą wojną światową – w tym Anglii, Japonii, Niemiec, Stanów Zjednoczonych i Związku Radzieckiego – których siły przemieszczać się będą na dużej mapie strategicznej, w przypadku starć zaś akcja przenosić się będzie na małe mapy taktyczne. Warto też wspomnieć o obietnicy twórców dotyczącej w pełni wiarygodnego zachowania wszystkich obiektów w grze. Więcej o War Leaders: Clash of Nations – wkrótce.

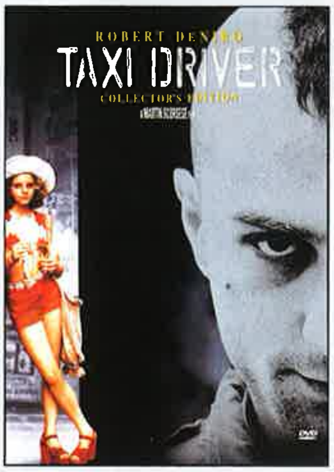
www.cdv.de

Heroes of Might & Magic V

Mamy nowe, dobre wieści dla wszystkich wyczekujących piątej odsłony znakomitej baśniowej strategii turowej Heroes of Might & Magic! Okazuje się m.in., że tworzona jest przez rosyjski Nival Interactive na bazie technologii serii Silent Storm. Nowi twórcy nacisk kładą na kampanię single player. Pojawi się także, obok systemu turowego, system czasu rzeczywistego, podobny nieco do tego pamiętanego z Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Dobrą wiadomością jest także obietnica złożona przez Fabrice'a Cambouneta, producenta gry ze strony Ubisoftu, że w dniu premiery gry istnieć będzie polska wersja językowa wprost z pudełka (powód: liczebność polskiego fandomu serii), co oznacza, że unikniemy oczekiwania na spolszczenie!

Niestety jak na razie musimy uzbroić się w cierpliwość. Premiera Heroes of Might & Magic V dopiero w lutym, może marcu 2006. Wkrótce potem – dodatek.

www.mightandmagicgame.com



Taxi Driver

Moda na adaptacje słynnych filmów trwa. Po Godfather (EA) i Scarface (VUG) przychodzi pora na „Taksówkarza" z Robertem de Niro, którego wprowadzać w świat gier komputerowych będzie duet Papaya Studios-Majesco. Taxi Driver w swej interaktywnej postaci to gra akcji ukazana w perspektywie trzeciej osoby. Tytułowym taksówkarzem, a zarazem alter ego gracza pozostaje Travis Bickle – postać znakomicie odgrywana w filmowym oryginale przez Roberta de Niro. Akcja gry rozpoczyna się wkrótce po napisach końcowych filmu sceną, w której zamordowana zostaje miłość Travisa – Betsy. Kierowany żądzą odwetu Travis wyrusza na ulice Nowego Jorku...

www.majescogames.com

Titan Quest

Diablofani wszystkich krajów, łączcie się w radości – twórcy gier podzielają wasze zainteresowania! Jednym z developerów, który poświęcił w całości swe zasoby w celu stworzenia godnego nieformalnego następcy

Diablo II, jest Iron Lore Entertainment – studio współtwórcy Age of Empires – Briana Sullivana.

Pierwszym, co zwraca uwagę w Titan Quest, jest znakomita oprawa graficzna. To zasługa engine'u graficznego ponoć porównywalnego z technologią, która umożliwiła zaistnienie Half-Life'a 2. Dzięki niemu możliwe stanie się stworzenie szczegółowych i niemal w pełni interaktywnych lokacji ateńskiego Partenonu, kreteńskiego labiryntu w Knossos, egipskich piramid czy Wiszących Ogrodów Babilonu.

Titan Quest pod względem mechaniki przypomina Diablo i zarazem Dungeon Siege'a. Bohater – ten, który wyrusza, by ocalić ludzkość przed tytułowymi tytanami – rozwija się w trakcie gry przyporządkowując punkty określonym zdolnościom. Możliwe ma być więc stworzenie wojownika-maga czy kapłana-zabójcy. Łącznie tego typu klas hybrydowych jest 25. W grze istnieć ma także ponad 1000 rodzajów wyposażenia, przy czym, co ciekawe – twórcy zrywają z tradycją losowego łupu na rzecz łupu prawdopodobnego. Oznacza to, że z zabitego wilka na pewno nie wypadnie miecz, a co najwyżej skóra. Premiera Titan Quest niestety dopiero w 2006.

www.ironlore.com

Gears of War PC?

Jedna z najlepszych gier tegorocznych E3, nowe magnum opus Epic Games, tworzone z myślą o nowej konsoli Microsoftu – Xbox 360 – na PC? Jest szansa! Nadzieję pozwalają żywić słowa samego ojca Xboxa – J Allarda, który na pytanie, czy Gears of War stanowią Xclusive Xboxa, odpowiedział: „jest na Xboxa (360) i PC". Wersji PC nie wykluczył także Mark Rein z Epic Games, który podkreślił zarazem, że w chwili obecnej starania studia koncentrują się na wersji Xbox 360. Oznaczać to ma zapewne, że wersja PC pojawi się po upływie pewnego czasu po jej premierze konsolowej – zupełnie tak samo jak w przypadku Halo czy Fable.

Tym spośród was, którzy nie pojmują, skąd ta cała ekscytacja wokół paru słów, przypominamy, że chodzi o Gears of War – grę tworzoną na bazie Unreal Engine 3 przez samych jego twórców – Epic Games! Że mowa o first-person shooterze, którego kampania single player (na niej położony jest nacisk) ma być tak filmowa, jak to tylko możliwe bez kamer! Że mowa o projekcie modernizacji całego gatunku – w grze pojawi się m.in. domyślne przykucnięcie w chwili, gdy postać przestaje się poruszać, czy możliwość strzelania na ślepo – wysuwając poza osłonę samą tylko broń! Że mowa o grze, w której gracze (do podobno aż czterech naraz w trybie współpracy) walczyć mogą nie tylko na dystans, lecz także wręcz!

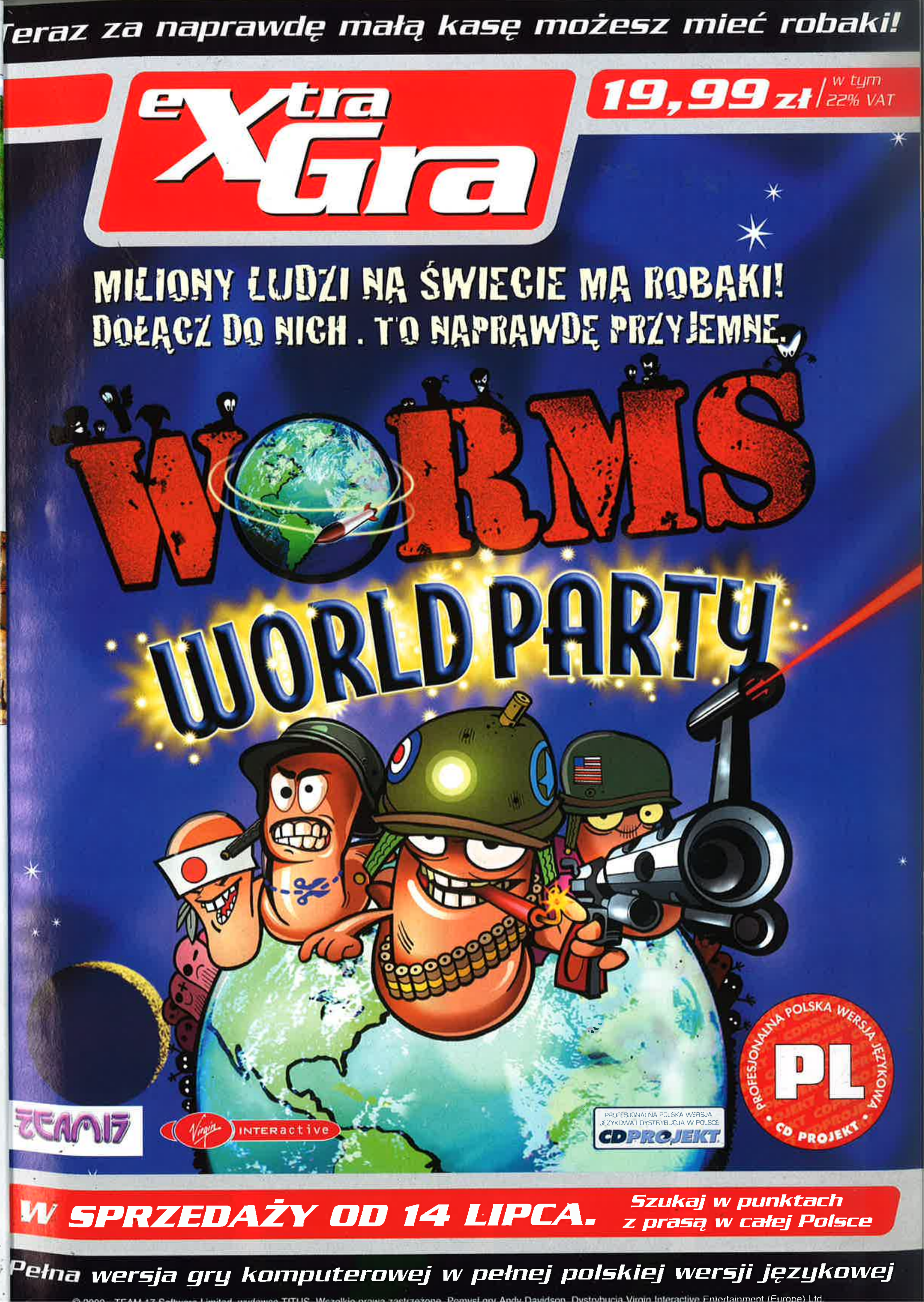
Więcej o Gears of War, w tym także, miejmy nadzieję, ostateczne potwierdzenie lub odrzucenie pogłosek o jej wersji PC, wkrótce.

www.epicgames.com

Fallout 3 - na pewno?

Jednym z największych nieobecnych tegorocznych E3 był bez wątpienia Fallout 3. Następca (czy godny?) najlepszych role-playing w historii zaistniał jedynie w postaci napisu na plakatach na stanowisku Bethesdy. Jej przedstawiciele nie byli nam także w stanie odpowiedzieć na najprostsze pytania. Udało się nam jednak uzyskać zapewnienie, że Fallout 3 pozostaje w produkcji i już wkrótce wolno im będzie mówić o nim otwarcie. Czy wkrótce oznacza następne E3, przekonamy się... kiedy się przekonamy.

www.bethesda.com



Teraz za naprawdę małą kasę możesz mieć robaki!
extra Gra
19,99 zł
w tym 22% VAT
MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI!
DOŁĄCZ DO NICH . TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE.
WORMS
WORLD PARTY
TEAM17
Virgin INTERACTIVE
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
W SPRZEDAŻY OD 14 LIPCA.
Szukaj w punktach
z prasą w całej Polsce
Pełna wersja gry komputerowej w pełnej polskiej wersji językowej
Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

NAJLEPSZE GRY Z E3!

Tak jak obiecaliśmy – przed wami przegląd najlepszych gier zaprezentowanych na targach E3. (Część z nich omówiono obszerniej w Temacie Numeru.) Rzecz jasna do wielu tytułów powrócimy w kolejnych numerach CDA, w formie obszernych zapowiedzi. Dzisiaj zapraszamy do szybkiej „przebieżki" po grach, na których premierę będziemy niecierpliwie czekać...

Na targach pokazano wiele ciekawych MMORPG-ów.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Dzieło twórców Anarchy Online i serii The Longest Journey – norweskiego Funcomu, to gra role-playing (online), osadzona w świecie najsłynniejszego fikcyjnego barbarzyńcy wszech czasów. Age of Conan nie będzie przy tym kolejną historią postaci kojarzonej jednoznacznie z obecnym gubernatorem Kalifornii, lecz okazją, by samemu wcielić się w Cymmeryjczyków, Aquilończyków, Stygian i spróbować własnych sił w mrocznym, krwawym... i lubieżnym świecie antycznej Hyborii. Co ciekawe, pierwsza część gry – 20 poziomów z 80 dostępnych graczom – odbywać się ma w świecie single player i stanowić samodzielną kampanię, a zarazem swoiste wprowadzenie w świat online.

W grze istnieją cztery archetypy postaci: wojownik, mag, kapłan, złodziej i ok. 40 wyspecjalizowanych klas postaci. Inne rozwiązania niekonwencjonalne wprowadzane przez Age of Conan: Hyborian Adventures to m.in. Real Combat system, rezygnujący z tradycyjnych, pasywnych rozwiązań walki na rzecz jej aktywnego odpowiednika. Innym jest system „mistrz-uczeń", w którym uczeń zyskuje czasowo dodatkowe zdolności, a także znaczenie formacji w trakcie bitew PvP. **[gem]**

- GATUNEK: MMORPG
- PRODUCENT: FUNCOM
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.AGEOFCONAN.COM

ARMED ASSAULT (OPERATION FLASHPOINT 2)

Od wydania jedynki minęło pięć lat, a dwójka nadal ma problemy. Największym – poza opóźnieniem, bo pierwotnie miała się ukazać w 2003 – są spory pomiędzy twórcami (Bohemia Interactive) a wydawcą jedynki – Codemasters. Stąd i podwójna nazwa. Bo mimo że na E3 oficjalnie było to OF2, na stronie BI te same informacje pojawiają się już jako AA...

Pierwszą zmianą będzie przeniesienie akcji do roku 2010 i związane z tym unowocześnienie sprzętu. Druga to dalsze powiększenie pola walki. Ma ono liczyć nawet czterysta kilometrów kwadratowych, po których poruszać się będą setki żołnierzy wspomaganych wszelkim możliwym sprzętem. Trzecia to nowe teatry działań: do Europy dojdzie południowo-wschodnia Azja i Afryka. Czwarta – doświadczenie, które będziemy zdobywać razem z resztą towarzystwa. A piąta? W wielu misjach rozmowy z NPC-ami będą jednym z ważniejszych czynników determinujących nasze powodzenie. Kolejna wielka nowość to możliwość niszczenia otoczenia. Prezentowano to na przykładzie czołgu i budynku, który po paru strzałach z działa po prostu się złożył, mimo że pierwszy tylko uszkodził mury.

Graficznie też jest OK, nawet gdy porówna się AA do nowych FPS-ów, tyle że nie grafika jest w nim najważniejsza, a walka wielkich grup żołnierzy. A z tym związane jest jeszcze jedno ulepszenie – do gry w Necie będzie można dołączyć w dowolnym momencie. **[Allor]**

- GATUNEK: TAKTYCZNA/FPS
- PRODUCENT: BOHEMIA INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.FLASHPOINT2.COM

TARGI GIER E3

Na tegorocznych targach E3 wyjątkowo widoczne były sieciowe gry RPG. Zawsze był to gatunek nieco lekceważony, teraz jednak, po sukcesie World of Warcraft, wyraźnie widać w nim ruch. Najciekawsze gry MMORPG targów to Age of Conan, Vanguard: Saga of Heores, Impertor oraz Auto-Assault.

AUTO ASSAULT

Pamiętacie jeszcze Mad Maxa z postapokaliptycznym światem, uzbrojonymi wózkami i mnóstwem wybuchowej akcji? Dobra, w filmach tej akcji za dużo nie było, ale w nadchodzącym Auto Assault będzie masa. Świat też nieco zmieniono, bo choć grzybki atomowe na ziemi wyrosły (próbowano je zresztą zwalczać wojskowymi pestycydami, z wiadomymi – opłakanymi – efektami), powód był zupełnie inny – szerzące się mutacje – ale szczegóły zostawmy na większą zapowiedź.

Pojawią się miasta, po których będzie się chodziło, i obszary, po których można będzie zarówno chodzić, jak i jeździć. Będą gildie (zwane klanami), drużyny (zwane konwojami), zbieranie łupów i tworzenie nowych przedmiotów, a także areny, globalny ranking graczy i wielkie mapy (pojedyncza ma mieć około 10 kilometrów kwadratowych). System walki – choć bardzo widowiskowy – będzie oparty na umiejętnościach, a całość

Do wyboru dostaniemy trzy rasy (ludzie zwykli, ludzie-mutanci i mecha-ludzie) po kilka profesji i z niemal nieograniczonymi możliwościami rozbudowy wozów – bo w garażu będzie ich można mieć kilka, przygotowanych na konkretne zadania. Na starcie dostaniemy wprawdzie jeden, ale nawet nim będzie można całkiem pokaźną demolkę urządzić. Dzięki odpowiedzialnemu za fizykę (także jazdy) Havokowi niszczyć będzie można nawet całe miasta – po prostu wszystko, niezależnie od tego, czy się rusza, czy nie. Oczywiście jak na RPG-a przystało, nasza postać też awansuje i umiejętności zwiększa.

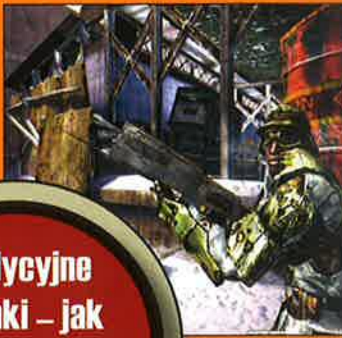
dostanie odpowiednio epicką otoczkę fabularną.

Na E3 demo wymiatało... **[Allor]**

- GATUNEK: MMO, SAMOCHODÓWKA, RPG
- PRODUCENT: NCSOFT
- DATA WYDANIA: 31.08.2005
- WWW.AUTOASSAULT.COM

BET ON SOLDIER

Zrobiona przez Francuzów futurystyczna strzelanka z pomysłem. Akcja dzieje się w przyszłości, w której rolę masowej rozgrywki wypełniają pojedynki między uzbrojonymi po zęby (w broń palną oczywiście) gladiatorami. Fabuła jest nieco bardziej złożona (w tle mamy wojnę, a główny bohater walczy, by poznać szczegóły śmierci żony), ale sama rozgrywka polega na toczeniu pojedynków za pieniądze.



Tradycyjne gatunki – jak FPS – odkrywane są na nowo.

Przed każdą walką stawiasz jakąś okrągłą sumę. Co ciekawe, nie tylko stanowi ona „wpisowe", zakłady są bardzo istotnym elementem gry. Możesz np. stwierdzić, że konkretnego wroga pokonasz w niecałą minutę, co bez wątpienia zwiększy mnożnik wygranej. Jednocześnie również nagrodę powiększysz poprzez szczególnie efektowne zwycięstwo, np. celny strzał w głowę. Punkty, w które mierzysz, są zresztą bardzo istotne, o ile nie walczysz ze zwykłym mięsem armatnim. Główni przeciwnicy, a będzie ich 40, są ciężko opancerzeni i zabicie ich jest nie lada sztuką. Oczywiście możesz strzelać im przez kilka minut w korpus, ale każdy z nich ma jakiś słaby punkt, który najlepiej wykorzystać. Przed pojedynkiem musisz więc pomyśleć też nad wyborem broni (spośród około 40 rodzajów), za którą również zapłacisz. Graficznie BoS, tworzony na nowym engine'ie o nazwie Kt, zachwycił chyba wszystkich, którzy go na targach widzieli. Czy podobne wrażenia odniosą gracze, dowiemy się lada miesiąc. W Polsce gra będzie dystrybuowana przez Techland. **[Qn`ik]**

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: KYLOTONN
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2005
- WWW.BETONSOLDIER.COM

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Mimo porażki, jaką moim zdaniem jest Brothers in Arms, Ubisoft nie składa broni. Dodatek do BIA niesie ze sobą nowe atrakcje dla pojedynczego gracza oraz dla kogoś, kto lubi pograć w Sieci. W trybie dla pojedynczego gracza wcielamy się tym razem w postać sierżanta Joe Hartsocka i prowadzimy nasz oddział, wyzwalając okupowaną Normandię. Pojawią się tu nowe rodzaje broni oraz pojazdy, jak chociażby niszczyciel czołgów M10 „Wolverine". Więcej misji ma być zlokalizowanych w zabudowanym terenie, a komputerowi przeciwnicy zostaną obdarzeni nowym AI. Co się zaś tyczy trybu multiplayer, którego de facto nie było w BIA, pojawił się nowy tryb Skirmish. Cały żart polega na tym, że jest on przeznaczony dla... jednego lub dwóch graczy! Jak widać, klęska gry sieciowej w BiA nie zmusiła Ubisoft do myślenia. A może po prostu ta gra nie nadaje się do gry w Sieci? Dodatek jak dodatek, nie wierzę, aby Earned in Blood było w stanie zatrzeć niemiłe wrażenie po BiA, ale sprawdzić nie zawadzi... **[Eld]**

- GATUNEK: TAKTYCZNY FPS
- PRODUCENT: UBISOFT
- DATA WYDANIA: ZIMA 2005
- WWW.UBISOFT.COM

Targi E3 są dla branży ważne także dlatego, że często to właśnie tutaj finalizuje się i ogłasza fuzje i przejęcia firm. Tak było i tym razem – rosyjski koncern 1C ogłosił, że przejmuje Cenegę, a angielskie SCi stało się oficjalnie posiadaczem firmy Eidos, której ostatnio bardzo źle się wiodło.

BLACK & WHITE 2

B&W 2 nie kontynuuje fabuły poprzedniczki. Jako bóstwo Greków (jednej z pięciu cywilizacji Edenu – świata gry) pomagamy im obronić się przed agresją ze strony Azteków, by następnie nasi wyznawcy żyli w pokoju lub przez wojny zdobywali coraz to większe bogactwa.

Cuda, czyli ponadnaturalne moce bóstw, podzielono na zwykłe – takie jak stworzenie wody, kuli ognistej, przywołanie deszczu meteorytów – i epickie. Te drugie obejmują działaniem większą część planszy (np. trzęsienie ziemi) i dużo rzadziej możemy z nich korzystać.

Większy nacisk położono na widowiskowe konflikty zbrojne – pojawi się więc wojsko, machiny oblężnicze oraz umocnienia. Naszych wyznawców można będzie wcielać w szeregi regularnej armii, a zwykli chłopi wreszcie staną się bardziej samodzielni, bez problemu sami zaspokoją większość własnych potrzeb. Żołnierzami można dowodzić bezpośrednio, ale wyręczać nas w tym będzie także chowaniec. Skoro o tym mowa: druga część przynosi tylko małpę, krowę, lwa i wilka – jednak tym razem kładzie się nacisk na ich dokładne animowanie i dopracowane AI. Brak trybu multiplayer to wielki zawód dla maniaków sieciowych potyczek, ale Lionhead Studios myśli już nad wypuszczeniem darmowego dodatku do B&W2, który będzie zawierał w sobie tryb rozgrywki wieloosobowej. [Sir Torpeda]

- GATUNEK: RTS/SIM
- PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS
- DATA WYDANIA: KONIEC 2005
- WWW.LIONHEAD.COM/BW2

THE CHRONICLES OF NARNIA...

Już w najbliższe święta będziemy mogli zobaczyć ekranizację książki C.S. Lewisa p.t. „Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i stara szafa". Na ten sam czas zaplanowana jest również premiera gry przenoszącej fabułę tej powieści na ekrany komputerów.

Ma to być zwykła zręcznościówka z widokiem TPP, w której będziemy śledzić losy czwórki głównych bohaterów – młodych ludzi, którzy przez przypadek w starej szafie odnajdują przejście do innego świata. Każdy z nich ma inną specjalność – Peter walczy mieczem, Susan strzela ze swego łuku, Edmund rzuca zaklęcia, a Lucy potrafi leczyć. Maksymalnie przy jednym komputerze zasiąść może dwóch graczy (z czego ten dodatkowy może dołączyć się w każdym momencie zabawy), każdy z nich sterować będzie wybraną przez siebie postacią.

Dotychczas zaprezentowane materiały pozwalają sądzić, że o stronę graficzną tego tytułu zadbano wyjątkowo – wszędzie pełno miłych dla oka szczegółów. Wiadomo już, że głosy w grze podłożą aktorzy biorący udział w kręceniu filmu. Brak jednak informacji co do tego, czy w cutscenkach zobaczymy fragmenty samego filmu, czy też zostaną one zrobione na silniku graficznym produkcji komputerowej. [Sir Torpeda]

Filmowe licencje są coraz lepsze i... ciekawsze.

- GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
- PRODUCENT: TRAVELLER'S TALES
- DATA WYDANIA: KONIEC 2005
- WWW.T-TALES.COM

CITY OF VILLAINS

Czym byliby superbohaterowie bez superzłoczyńców? Wprawdzie City of Heroes (inna gra NCsoft, w której gracze wcielają się w superbohaterów) ma się całkiem nieźle, ale prawdziwa walka o dominację nad światem dopiero się zacznie!

Możliwość stworzenia złego bohatera to dopiero początek, podobnie jak porywanie ludzi czy okradanie banków. Będziemy się mogli bić z innymi złoczyńcami, a także tworzyć grupy, które – to jeden z dwóch najważniejszych „ficzerów" – będą mogły zakładać tajne bazy, oczywiście własnoręcznie je projektując. Służyć będą nie tylko za miejsca wypoczynku czy lizania ran. Dzięki teleporterom i innym przydatnym urządzeniom mają się stać prawdziwym centrum operacji naszej supergrupy, a dzięki systemom obronnym, jakie będzie można w niej zamontować, powinna stać się także fortecą nie do zdobycia dla wrogów.

Ważne to o tyle, że w środku przechowywane będą kryształy mocy, które inne grupy, niekoniecznie zresztą równie złe, co nasza, będą się starały „pożyczyć". Bo dobre grupy też będą... z City of Heroes! Oba te światy mają się po premierze City of Villians połączyć – to drugi superficzer – dzięki czemu nieco nudnawe Paragon City (a w ramach odwetu i Rogue Island, będąca domem dla złych) pełne będzie prawdziwie epickich zmagań między dobrem a złem.

Oczywiście zmiany, takie jak nowe typy bohaterów (na przykład owadzi mutant) czy ulepszona grafika też będą. I to z mnóstwem efektów cząsteczkowych, dzięki którym efekty zmagań między graczami mają być równie epickie, co ich rozmach. [Allor]

- GATUNEK: MMORPG
- PRODUCENT: NCSOFT
- DATA WYDANIA: 31.10.2005
- WWW.CITYOFVILLAINS.COM

grasz?

gram!

graj więcej. płać mniej.

Wśród wielu imprez i wydarzeń, jakie mają miejsce w trakcie targów, było również miejsce na pokazy ekstremalnych sportowców. Całą imprezę w pewnym sensie rozpoczął pokaz na rampie wykonany przez Tony'ego Hawka. W trakcie E3 można było również zobaczyć takie „gwiazdy" jak Evel Knievel (mistrz kaskaderskich popisów na motocyklu) i Stacy Keibler (popularna zawodniczka wrestlingu).

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Na targach pokazano wiele gier-horrorów. Oooooh!

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, **role-playing prezentowane z perspektywy oczu (i umysłu) jego bohatera**, od lat regularnie gości na naszych łamach. Prezentacja w trakcie E3 jednak pozwala mieć nadzieję, że już wkrótce trafi na strony poświęcone recenzjom!

Dzieło brytyjskiego Headfirst to klasyczna historia w stylu twórcy Mitologii Cthulhu – Howarda Phillipsa Lovecrafta. Akcja gry rozpoczyna się w Bostonie lat 20 ubiegłego stulecia z chwilą opuszczenia szpitala dla umysłowo chorych przez jej bohatera, prywatnego detektywa nazwiskiem Jack Walters. Przymusowy pobyt w nim to – jak się dowiemy – skutek traumatycznych doznań podczas jednego z dawnych śledztw. Niestety, los nie będzie mu łaskawy także teraz i ponownie przyjdzie mu zgłębiać najmroczniejsze tajemnice ludzkości.

W grze istnieć ma **pięć rozbudowanych i zróżnicowanych scenerii-światów** (łącznie 15 poziomów) – wszystkie, jakby **żywcem wyniesione z lovecraftowskich opowiadań**. W czasie E3 prezentowane były także po raz pierwszy system „poczytalności" oraz tryb skradania się. Ten pierwszy wzoruje się na rozwiązaniu z papierowego „Zewu Cthulhu" – utracie zmysłów towarzyszą ataki paniki, halucynacje... Skradanie się zaś przypomina Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, dzięki czemu Dark Corners of the Earth wciąż obywają się w całości bez sztucznego interfejsu. **[gem]**

- GATUNEK: RPG
- PRODUCENT: HEADFIRST
- DATA WYDANIA: 2005
- WWW.CALLOFCTHULHU.COM

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth nie była jedyną prezentowaną na E3 grą na motywach twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta. Drugą jest zapowiedziana na krótko przed targami Call of Cthulhu: Destiny's End. Co ciekawe, obie tworzy brytyjskie studio Headfirst. Na wspólnym pochodzeniu jednak podobieństwa się kończą i Destiny's End nie jest kolejnym role-playing, lecz klasycznym survival horrorem w stylu Silent Hilla. Nie dość na tym – o ile akcja Dark Corners osadzona jest tradycyjnie w latach 20 ubiegłego stulecia, o tyle Destiny's End to historia z lat 90, a więc w scenerii papierowego Cthulhu Now. Różni się także wreszcie zamysł bohaterów – pojedynczego detektywa zastępuje tu para badaczy tajemnic (ich nazwiska: Emily Carter i Jacob Armitage brzmią nader znajomo...), których kolejnym celem staje się ważne w lovecraftowskiej mitologii miasteczko Innsmouth. To wskutek akcji rządowej z 1928 roku leży w ruinie, jednak jak się okazuje – wcale nie zostało opuszczone i badacze staną w obliczu czegoś, na co wcale nie są gotowi... Na szczęście z pomocą bohaterom i graczom przychodzi fakt, że Emily i Jacob są w stanie działać równocześnie i w dowolnym momencie możliwe jest przejęcie kontroli nad każdym z nich (możliwa ma być także gra w trybie współpracy). Współpracy wymagać zaś mają przy tym nie tylko zagadki czy walka, lecz także – za sprawą nacisku na poczytalność postaci – pozostawanie przy zmysłach.

Destiny's End poznamy dopiero wiosną w przyszłym roku. **[gem]**

- GATUNEK: ACTION
- PRODUCENT: HEADFIRST
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.CALLOFCTHULHU.CO.UK

COMMANDOS: STRIKE FORCE

O tej grze dane nam było usłyszeć po raz pierwszy na długo przed targami E3. Dopiero jednak w Los Angeles mogliśmy się przekonać, czym w istocie będzie ten nieformalny spadkobierca tradycji serii. Na wstępie jednak kilka słów wyjaśnienia dla tych, którym wydaje się, że mowa o kolejnym sequelu Commandos. Commandos: Strike Force to... **wojenny first-person shooter z postaciami zapamiętanymi ze strategii**. Te są trzy – komandos, snajper, szpieg. Każda z nich dysponuje własnymi zdolnościami specjalnymi.

Komandos (Zielony Beret) może używać dwóch rodzajów broni naraz, a także korzystać z broni ciężkiej. Snajper, prócz zdolności eliminowania wrogów z ogromnych odległości, potrafi także wstrzymywać oddech w taki sposób, że świat zwalnia (bullet time), co pozwala mu błyskawicznie eliminować całe grupy przeciwników. Atuty Szpiega to możliwość przebierania się w mundury wroga i skrytobójstwo przy użyciu garroty.

Cała trójka uczestniczyć ma w **trzech kampaniach** w Norwegii, Francji, Rosji – jak zwykle na tyłach wroga. Niestety, w czasie prezentacji potwierdzone zostały nasze wcześniejsze obawy, jakoby **w misjach udział miała mieć jedynie dwójka jednocześnie, a w części z nich gracze mieli być skazani na jednego określonego bohatera!** Podobnie złą wieścią było potwierdzenie braku jakby stworzonego dla Strike Force'a trybu współpracy. Na pewno jednak pojawi się tryb multiplayer do 16 graczy. **[gem]**

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: PYRO
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2005
- WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM

CONDEMNED: ORIGINAL SINS

Początkowo wydawało się, że będzie to tylko szybki sposób na zarobienie dodatkowych pieniędzy po premierze F.E.A.R. – obie gry łączy ten sam producent (Monolith), ten sam gatunek (FPS), ten sam klimat fabularny (horror), a nawet ten sam engine. Kiedy zagraliśmy w grę na targach E3, od razu stało się jasne, że Condemned to duża, samodzielna produkcja, równie ciekawa jak F.E.A.R.

Bohaterem gry jest Ethan Thomas, agent FBI zajmujący się przestępstwami popełnianymi przez seryjnych zabójców. W mieście znów zaczyna grasować jakiś szaleniec, Ethan rusza więc w pogoń. Stawka pościgu jest wysoka, bowiem w wyniku intrygi mordercy sam Ethan podejrzany jest o brutalne morderstwa...

W grze **duży nacisk położono na walki wręcz**. Mimo to akcja przedstawiona jest z punktu widzenia bohatera, z bliska będzie więc on (ty!) obserwował efekty zadawanych ciosów. Biorąc pod uwagę fakt, że sporą część gry będziesz musiał przejść posługując się uzbrojeniem, takim jak drewniane deski czy baseballowe pałki, nic dziwnego, że gra trafi najprawdopodobniej do sprzedaży z naklejką „Dozwolone od lat 15". Bez obaw – **będzie również broń palna**, jednak dostęp do amunicji ma być mocno ograniczony. Poza zróżnicowanym arsenałem będziesz miał również dostęp do zestawu narzędzi detektywistycznych. Korzystając z niego będziesz zbierał i analizował ślady, które ostatecznie doprowadzą cię do mordercy. Kiedy? Tego niestety jeszcze nie odkryliśmy... **[hut]**

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: MONOLITH
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- WWW.LITH.COM

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

E3 były dla duetu Turbine-Atari okazją, by zaprezentować publicznie „nowe" Dungeons & Dragons Online, którego podtytuł – Stormreach – zdaje się świadczyć, że jest to zaledwie pierwszy z wielu planowanych epizodów tej gry. To dobra wiadomość, gdyż Stormreach **zapowiada się lepiej niż dobrze**!

Akcja rozgrywa się w nowym świecie D&D – ultramagicznym Eberronie i **niemal zupełnie odpowiada swemu papierowemu odpowiednikowi**. Specyfice papierowego role-playing odpowiada także silny nacisk położony na grupowanie się – **gra solo ma być w zasadzie niemożliwa**. To skutek założenia, że znacząca większość akcji toczyć się będzie w „światach prywatnych", czyli „labiryntach" generowanych współlosowo dla grupy graczy. Nie sposób nie wspomnieć tu o **nowym systemie energii magicznej**, która zastąpiła tradycyjny system „czarów na dzień". **[gem]**

- GATUNEK: MMORPG
- PRODUCENT: TURBINE
- DATA WYDANIA: 2005
- WWW.DDO.COM

E3 to miejsce, w którym poza prezentowaniem nowych tytułów, chętnie wraca się do historii gier. Nie wierzycie? Jednym z dowodów na taki stan rzeczy jest fakt organizowania co roku wystawy „History of Video Games" (w hali Kentia) oraz ekspozycji „Into the Pixel", na której pokazywane są najładniejsze rendery z gier (sprawdź na www.intothepixel.com).

ED, EDD N' EDDY: THE MIS-EDVENTURES

„Czapka capi!" – i wszystko jasne. To hasło było motywem przewodnim ostatniej kreskówki z serii Ed, Edd n' Eddy, jaką było dane mi widzieć. Swoją drogą, zastanawiające, jak niewiele do szczęścia trzeba dzisiejszym małolatom, skoro seria ta robi taką karierę na kanale Cartoon. Tak czy inaczej trójka Edów jesienią zawita na ekrany naszych blaszaków. Gra ma być **prostą przygodówką** dla każdego, charakteryzującą się tym samym humorem co kreskówka. Sterujemy wszystkimi trzema bohaterami, przy czym zmian pomiędzy nimi możemy dokonywać w locie, tak by jak najlepiej wykorzystać ich umiejętności specjalne (kto ogląda tę kreskówkę, pewnie wie, o co chodzi, ja widziałem ze 2-3 odcinki i nie bardzo kojarzę).

Oprócz trójki bohaterów w grze spotkamy także inne postacie ze srebrnego ekranu, jak chociażby Sarę, Jimmy'ego, Kevina, Nazza i Rolfa.. Graficznie The Mis-Edventures prezentuje te same serialowe... niechlujstwo, czyli taką zupełnie nie uporządkowaną kreskę. Kto widział choć jeden odcinek Ed, Edd n' Eddy, widział również grę. **[eld]**

- GATUNEK: PRZYGODÓWKA
- PRODUCENT: MIDWAY
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2005
- WWW.MIDWAYCARTOON.COM

FANTASTIC 4

Czwórka superbohaterów, filmowa licencja i premiera tuż przed premierą w kinach – jeśli chodzi o zaplecze, Fantastyczna Czwórka zapowiada się – o ile ktoś jest fanem tej serii Marvela – fantastycznie.

Równie fantastyczne są moce bohaterów (i bohaterki), którymi przyjdzie nam kierować. Pierwszy z nich jest z gumy (ale bez obaw – gumowe młoty zamiast dłoni są – wbrew pozorom – równie skuteczne w walce, co młoty stalowe), druga poza zabójczym wyglądem potrafi znikać i generować ochronne pole siłowe, trzeci lata, zmienia się w pochodnię i strzela kulami ognia, a czwarty... cóż, czwarty to wielka skalista bestia o nieprzeciętnej sile i odporności na obrażenia. Choć jednak moce naszych bohaterów robią wrażenie już w pojedynkę (zwłaszcza kombosy), **ich prawdziwa siła leży w działaniu grupowym** – bo tak właśnie będzie przez większą część gry. Wprawdzie naraz kierować będziemy tylko jednym z bohaterów (za pozostałych odpowiada AI), wystarczy nacisnąć przycisk i już przejmujemy kogoś innego. Ma to szczególne znaczenie przy walce z bossami (znaczy się superzłoczyńcami zagrażającymi światu i w ogóle), bo do ich pokonania potrzebne będzie zazwyczaj świadome wykorzystanie mocy całej czwórki, a tego AI za nas nie załatwi.

Graficznie F4 prezentuje się jak najbardziej przyzwoicie, animacja również, a najważniejsza w tym wszystkim **walka jest równie szybka, co efektowna**. Widać wprawdzie konsolowy rodowód (m.in. dość małe lokacje), ale jedyny prawdziwy problem to fakt, że na podobnych założeniach oparto również nowych X-Menów... [Allor]

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: ACTIVISION
- DATA WYDANIA: LATO 2005
- WWW.F4THEGAME.COM

Monolith pokazał dwie ciekawe produkcje – Condemned i F.E.A.R.

F.E.A.R.

Najkrócej można tę grę opisać jako połączenie szybkiego FPS-a z Matriksem i szczyptą azjatyckich horrorów (motyw małej dziewczynki – demona z opuszczoną głową i długimi czarnymi włosami zdaje się tam dość popularny). Na tegorocznych targach pozwolono nawet dziennikarzom chwilę weń pograć.

Akcja zaczyna się dość prosto – wraz z trzema innymi członkami F .E.A.R. (jednostka specjalna wysyłana tam, gdzie nikt inny nie mógł sobie poradzić) zostajesz wysłany na misję. Twoim pierwszym zadaniem jest dostanie się do środka i znalezienie przycisku otwierającego główne wejście. Oczywiście to banał, więc po chwili droga jest wolna, ale... twoi koledzy znikają. Zamiast nich w okolicy unosi się dziwny pył... **F .E.A.R. to horror, w którym napięcie rozłożone jest nierównomiernie.** Często poruszasz się tylko po opustoszałych pomieszczeniach i gdzieniegdzie napotykasz ślady aktywności paranormalnych sił, innym znów razem toczysz efektowne boje z wielką liczbą przeciwników. Trudno to opisać słowami, ale **wrażenia są wspaniałe** – kule latają nad twoim uchem (**nie zabrakło w grze bullet time'u, również w trybie multiplayer!**), ściany pękają, a szkło rozpryskuje się z niesamowitym realizmem.

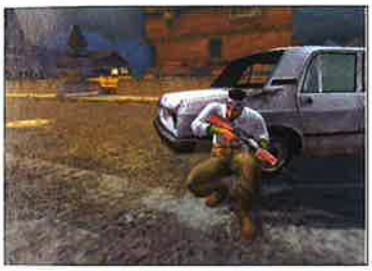
Zaznać tego będziesz mógł już niebawem. W tym momencie autorzy mówią o pierwszym sierpnia, ale premiera była już przesuwana kilka razy... **[Qn`ik]**

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: MONOLITH
- DATA WYDANIA: 1.08.2005
- WWW.WHATISFEAR.COM

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Akcja Ten Hammers osadzona zostanie w tym samym kraju, co oryginalnego FSW, zmian będzie jednak sporo. Najważniejsze to **większa różnorodność misji i obszarów działań** (w trakcie E3 pokazywano mapę na bagnach, koniec więc z walkami jedynie na zakurzonych ulicach), a także poszerzenie wachlarza rozkazów, jakie będziemy mieli do dyspozycji.

Drużyny będą nadal dwie, po czterech żołnierzy każda (choć będzie można skorzystać też z pomocy innych, i to nie tylko amerykańskich, oddziałów), ale da się wysłać jednego z nich na zwiad: jeśli nie napotka wroga, dołączy do niego reszta drużyny, a jeśli napotka – biegiem wróci do swoich. Inna nowość to wydawanie rozkazów drugiej drużynie, gdy obserwujemy akcję oczami pierwszej. Dostaniemy także pod dowództwo **pojazdy** (Bradleye i uzbrojone Humvee), będzie można wchodzić do wnętrza budynków, by razić z nich wroga, a także dzielić drużyny na pary. Super jest także możliwość precyzyjnego zdejmowania przeciwnika. Po wydaniu tego rozkazu jeden z naszych złoży się do strzału, który odda, gdy puścimy klawisz – jeśli zrobimy to w momencie, gdy wróg wystawi głowę zza osłony, będzie po nim. Żeby jednak nie było za dobrze, sam w trakcie celowania będzie osłonięty, więc o użyciu tego sposobu w trakcie normalnej wymiany ognia lepiej zapomnieć.



I jeszcze multi – o tyle ważne, że **dojdzie tryb versus**, w którym dzielni Amerykanie walczyć będą z równie dzielnymi partyzantami. Oczywiście gracz kierujący partyzantami będzie miał ich znacznie więcej do dyspozycji (i to poruszających się w pojedynkę, a nie co najmniej w parach), ale za to gorzej uzbrojonych. **[Allor]**

- GATUNEK: TAKTYCZNA
- PRODUCENT: THQ
- DATA WYDANIA: PRZEŁOM 2005/2006
- WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

Choć GalCiv to nadal najlepsza kosmiczna turówka, trochę wad miała – ale właśnie przede wszystkim za nie wzięto się przy okazji dwójki.

Że słaba graficznie? Nowy engine 3D załatwia sprawę, a **całość nie tylko świetnie wygląda, ale i działa... szybciej!** Że okręty wyglądały tak samo? Teraz na własne oczy widać, w co są uzbrojone – modele też są w pełnym trójwymiarze. Że planety były takie same? Z tym również koniec! Że grało się tylko ludźmi? W dwójce będzie można zagrać **dowolną z dziesięciu dostępnych w grze ras**. Że wystarczyło wybudować armię superokrętów i przeciwnicy nie mieli szans? Teraz będą trzy typy uzbrojenia i trzy typy osłon, walka będzie więc dużo bardziej interesująca.

Do tego należy dodać jeszcze **lepiej rozwiązaną dyplomację** i... **brak multi**. Ten być może pojawi się w dodatku, bo póki co twórcy stwierdzili, że ważniejsze jest dopracowanie reszty. **[Allor]**

- GATUNEK: MMORPG
- PRODUCENT: TURBINE
- DATA WYDANIA: 2005
- WWW.DDO.COM

Copyright 2002-2005 Gas Powerd Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gas Powerd Games i Dungeon Siege są zastrzeżonymi znakami handlowymi Gas Powerd Games Corp. Copyright 2005 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Games Studios i logo Windows są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Stowarzyszenie GameCritics, zbierające dziennikarzy z amerykańskich mediów poświęconych grom komputerowym, przyznało prestiżowe nagrody tytułom pokazywanym na E3. Za najlepszą, a jednocześnie najbardziej oryginalną grę targów uznano Spore Willa Wrighta. Gratulujemy!

Zombiaki pojawiły się w kilkunastu grach E3. Aarrrgh!

GEORGE ROMERO'S CITY OF THE DEAD

Dla niewtajemniczonych – George Romero to filmowiec, twórca filmów takich jak klasyczna „Noc żywych trupów" czy „Świt żywych trupów". Jest uważany za osobę, dzięki której zombiaki stały się częścią pop-kultury. Jego nazwisko w tytule gry gwarantuje więc, że na pewno znajdziemy w niej niejednego żywego trupa.

George Romero's City of the Dead to klasyczny FPS. Bohatera gry wybierasz z pięciu dostępnych postaci grywalnych, z których każda stara się przetrwać inwazję zombiaków. Jedną z tych postaci ma być Tom Savini, legendarna postać kina o zombich, specjalista od charakteryzacji i efektów specjalnych.

Tradycyjne rozwiązania znane z gier typu FPS zostały w City of the Dead nieco zmodyfikowane, by bardziej pasowały do tematu. Przykład, który doskonale to ilustruje, to sposób, w jaki do gry wprowadzono shotguna. W przeciwieństwie do innych podobnych gier, tutaj obrzyna trzeba za każdym razem (po wystrzeleniu dwóch naboi) przeładować przy użyciu myszki. Podobno emocje sięgają zenitu, kiedy wszędzie wokół widzisz zbliżających się zombiaków, a po każdej salwie musisz przeładować broń.

Poza tym City of the Dead to kilkanaście różnych rodzajów broni, 15 poziomów oraz kilka różnych, pomysłowych trybów gry. W oczekiwaniu na City of the Dead polecamy podobną produkcję zatytułowaną Dead Hunt – recenzja na stronie 67. **[hut]**

- GATUNEK: FPS/HORROR
- PRODUCENT: KUJU ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2006
- WWW.HIP-GAMES.COM

GHOST WARS

Ghost Wars jest nowym spojrzeniem na gatunek RTS-ów. Gra pozwala na pokierowanie amerykańską jednostką we współczesnych realiach, przeznaczoną do walki z terrorystami. Żołnierze są oczywiście wspierani przez ciężki sprzęt, m.in. czołgi M1 Abrams czy śmigłowce. Innowacją w tym wszystkim jest to, że oprócz wydawania ogólnych rozkazów (typu: „idź tu", „strzelaj do tego"), możemy także przejmować bezpośrednią kontrolę nad pojazdami i ludźmi.

Twórcy zapowiadają także dużą interaktywność otoczenia. Jakiś samochód stoi na poboczu? Najprawdopodobniej tylko czeka na naszych żołnierzy, którzy mogą do niego wejść i nim odjechać. Każda napotkana budowla to potencjalny schron przed ogniem nieprzyjaciela, gdyż można się schronić w jej wnętrzu. A jeśli zrobi to przeciwnik? Pociski burzące i po sprawie. Ciekawostką może być też fakt, że zabitych nieprzyjaciół będzie można ograbiać z pozostawionego ekwipunku.

Jak na RTS, gra ma stać na wysokim poziomie graficznym, gdyż musi dobrze się prezentować także w widoku pierwszo- i trzecioosobowym, gdy przejmujemy kontrolę nad naszymi podkomendnymi. Same obrazki zresztą już teraz prezentują się nader apetycznie.

Ghost Wars to w sumie 20 misji podzielonych na cztery kampanie (z czego w jednej znajdziemy się na Kubie po śmierci Fidela Castro) dla rozgrywki jednoosobowej i przynajmniej 10 map przeznaczonych dla wielu graczy. Jest na co czekać. **[Sir Torpeda]**

- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: DIGITAL REALITY
- DATA WYDANIA: PIERWSZA POŁOWA 2006 R.
- WWW.HIP-GAMES.COM

GOTHIC 3

W trakcie targów E3 zaprezentowno po raz pierwszy (oficjalnie) ostatnią część Gothic. Ta zaś zapowiada się nad wyraz obiecująco!

Gothic 3 podejmie akcję w miejscu, w którym pozostawił ją Gothic II. Historia naszego bohatera rozgrywać się jednak będzie nie jak dotąd na wyspie, lecz na okupowanym przez orków kontynencie. Nieliczni wolni ludzie uciekli w niedostępne góry północy i na pustynie południa lub chronią się w lasach. Wyłącznie od gracza zależeć będzie, czy zechce przeciwstawić się orkom, czy wraz z nimi dławić ostatnie punkty oporu. Woli gracza pozostawiony zostanie także sposób, w jaki osiągnięty zostanie ten cel – Gothic 3 ma być zupełnie nieliniowy – tak fabularnie, jak i strukturalnie.

Istnieć będą wprawdzie główne questy, jednak w grze znajdzie się także miejsce dla setek pomniejszych zleceń i wyzwań. Świat Gothic 3 pozbawiony będzie sztucznych granic. Zamieszkiwać go ma ponad 1000 niepowtarzalnych postaci wyposażonych w kompletne osobowości. Dodatkowo istnieć ma ponad 50 rodzajów przeciwników, których eliminację umożliwi ponad 50 czarów i nowy, kompleksowy, a zarazem przystępny system walki wręcz. Warto wspomnieć wreszcie, że Gothic 3 tworzony jest w oparciu o kompletnie nową technologię, dzięki której już w tej chwili, jako wczesna alfa, należy do najlepiej prezentujących się gier na E3. **[gem]**

- GATUNEK: RPG
- PRODUCENT: JOWOOD PRODUCTIONS
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.GOTHIC3.COM

www.PLAY.PL
NOWOŚCI
BLOODRAYNE 2
118 BATTLEFIELD 2
83 TWIERDZA 2
83 CHAOS THEORY
109 GUILD WARS
59 7 SINS
84 WORMS 4
67 LEGO STAR WARS
69 COLD FEAR
135 REP.COMMANDO
83 JUICED
83 SWAT 4
83 EMPIRE EARTH 2
83 PUNISHER
105 GTA SAN ANDREAS
44 DRIVER 3
SNOWBLIND
75 NA STUDIACH
83 SILENT H.3
83 PLAYBOY
83 B.IN ARMS
Cross Racing Championships
Gracz będzie mógł współzawodniczyć w 65 wyścigach w sześciu odmiennych lokacjach, od lodowatych górzystych regionów, bujnej okolicy do spieczonych pustynnych obszarów.
www.CRC.play.pl
54
POLECAMY
Ceebot 4.0 PL to aplikacja, która przy okazji rozrywki, uczy programowania w C++ oraz JAVA. Program jest dziełem studia Epsitec, które stworzyło wychwalaną pozycję Colobot.
www.CEEBOT.play.pl
19
10 TYTUS ROMEK I ATOMEK PL www.TYTUS.play.pl
19 www.MaluchRacer.pl
19 REDLINE X.A.R. 2
54 KULT PL www.KULT.play.pl
54 SHADOW VAULT PL www.SHADOW.play.pl
29 COMBAT MISSION 2 BARBAROSSA
19 CONSPIRACIES PL
10 CHAIN OF COMMAND EASTERN FRONT
19 www.KAJKO.play.pl KAJKO I KOKOSZ : SZKOŁA LATANIA
36 RACING SIMULATION 3
19 SPARTAN + TROJA PL
19 RAPID GUNNER PL
19 ZOO EMPIRE PL
45 X2 THE THREAT PL
4000 tytułów na stanie!
WWW.PLAY.PL
HURTOWNIA = NISKIE CENY
Podane ceny detaliczne - zawierają podatek vat
PREMIERY! soon
84 GTR PL www.GTR.play.pl
29 TRUCKER www.TRUCKER.play.pl
54 www.FALL.play.pl THE FALL PL
A wybrałeś już szambo?
54 WARLORDS BATTLECRY 3 PL Www.WB3.play.pl
PROGRAMY
29 MUSIC DIRECTOR GOLD (PL) 5 CD BIG BOX www.EJAY.pl
19 HIPHOP 4 PL
29 SOUND COLLECTION (PL) 4 CD BIG BOX www.EJAY.pl
19 MISTRZ TATUAŻU PL
19 FOTO STUDIO 2.0 PL
19 MISTRZ WIZAŻU PL
19 EJAY DANCE 4 PL
19 GRY LICZBOWE 2005 PL
19 DYSLEKSJA 2005 PL
19 ANGIELSKI PL
19 11000 KLIPARTOW PL
19 PRAWO 2005 PL
19 TAROT PL
Figurki z gier
Różne modele
Figurka WARCRAFT 3 17cm
39zł
Figurka DIABLO 18cm
Różne modele... Ceny od 39zł do 49zł wysokość około 18cm
39zł
Głośniki JumboBass MM 650 Multimedia 75zł
STARWARS EPISODE 3 189zł
GamePad MT169 WARRIOR 19zł
FILM DVD Władca Pierścieni: Dwie Wieże - pudełko kolekcjonera 5DVD 189zł
Zamówienia składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Połocka 14paw.3
PRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06
ZAMÓWIENIA
WWW.PLAY.pl i już!
PS2 AKCESORIA
Doręczanie pocztą - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny aktualne na dzień: 25.06.2005.
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

Kilka mocno oczekiwanych, wręcz zapowiadanych gier ostatecznie nie pojawiło się na targach. Wśród tych tytułów najważniejsze to Duke Nukem Forever (he, he, he), Dragon Age (gra RPG BioWare), Fallout 3 (powstaje!), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (co się dzieje z tą grą?!?) oraz Neverwinter Nights 2.

HAMMER & SICKLE

Tytuł – czyli Młot i Sierp – mówi w zasadzie wszystko. To kolejna historia z serii Silent Storm, tyle że tym razem osadzona w realiach znanego dobrze twórcom Związku Radzieckiego. Akcja gry rozpoczyna się w 1949, w amerykańsko-brytyjskiej strefie okupacyjnej Niemiec. Bohaterem gry i zarazem alter ego gracza jest tajny agent wywiadu sowieckiego, który nieoczekiwanie staje się ważnym graczem w narastającym konflikcie supermocarstw. Od jego, gracza, decyzji i zachowań zależeć będzie, czy konflikt zostanie zażegnany, zmieni się w Zimną Wojnę, czy raczej doprowadzi do wybuchu trzeciej wojny światowej...

Hammer & Sickle tworzony jest w oparciu o zmodernizowaną technologię Silent Storm. Innowacyjność tytułu przejawia się głównie w kreacji postaci i relacjach pomiędzy nimi (wpływ ma nawet ubiór i ton głosu!), ale widoczna jest także w kompleksowości systemu powiązań pomiędzy siłami. Na szczęście w trudnych chwilach pomóc może gotówka lub... ołów dostarczany z ponad 90 rodzajów broni. **[gem]**

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 2005
- WWW.NIVAL.COM

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Jak co roku, tak i tym razem na PC zobaczymy uśmiechniętą twarz popularnego młodocianego czarodzieja. Gra zostanie wypuszczona przy okazji premiery filmu „Harry Potter i Czara Ognia". Electronic Arts jak zwykle postarało się, by czarować mogli wszyscy, niezależnie od tego, na czym grają – Goblet of Fire wyjdzie na sześciu platformach.

Ponownie wcielisz się w czarujących Hermionę, Rona lub Harry'ego. W pojedynkę jednak nic nie zdziałasz, gdyż sporo zadań wymaga pomocy ze strony przyjaciół (np. przenoszenie większych obiektów). Pozostałą dwójką bohaterów kieruje komputer, ale możesz również zaprosić do gry znajomych, o ile masz na tyle kontrolerów. Ogólnie Czara Ognia – bardziej niż poprzednie części – skupiać się będzie na akcji, autorzy zdecydowali się na zmniejszenie liczby elementów logicznych. Rozgrywka będzie dość zróżnicowana – poza typowymi platformówkowymi etapami znajdzie się też miejsce dla bardzo przyjemnego latania na miotle (prawdopodobnie gra przy tej okazji skorzysta z silnika innej gry o HP, Quidditch World Cup). Graficznie zmieni się w serii dość sporo. Modele postaci są dużo bardziej szczegółowe, ulepszono też znacząco wygląd otoczenia i rzucanych czarów. Sukces gry jest właściwie przesądzony, kolejna potteromania zacznie się około miesiąca przed świętami. **[Qn`ik]**

- GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
- PRODUCENT: EA GAMES
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2005
- WWW.EA.PL

HUXLEY

Huxley to koreańska próba zamieszania w świecie sieciowych strzelanek. Nieczęsto bowiem trafia się na FPS zrealizowany w oparciu o rozgrywkę MMO (czyli setki lub tysiące graczy jednocześnie przeciwko sobie).

Postapokaliptyczny klimat będzie nam towarzyszył przez cały czas. Promieniowanie, choroby i drastyczne zmiany klimatu były powodem podzielenia się naszego gatunku na ludzi oraz mutantów. Ostatecznym powodem konfliktu pomiędzy nimi był tytułowy Huxley, naukowiec, który wynalazł potężne źródła energii, mogące się stać wybawieniem dla wyniszczonej Ziemi, gdyby nie to, że każda z ras chciała mieć na nie wyłączność.

Gracz zasili szeregi jednej z frakcji, a jego zadanie to radosna wyżynka przeciwników. Oprócz podręcznego arsenału futurystycznych broni, w grze najprawdopodobniej zobaczymy także różne śmiercionośne pojazdy.

Rozgrywka opierać się ma niemal wyłącznie na umiejętnościach ludzkich w posługiwaniu się klawiaturą i myszą, jednak postacie będą się rozwijać. Z czasem zdobędą nowe typy broni i umiejętności dające im przewagę nad mniej doświadczonymi przeciwnikami. Nie zabraknie również nawiązań do RPG – bohater stanie przed różnymi rodzajami zadań do wykonania, co wzbogaci przy okazji wartość fabularną tego tytułu.

Huxley będzie bazował na silniku Unreal Engine 3 (odpowiedzialnym m.in. za nadchodzący Unreal Tournament 2007), który potrafi sprawnie obsługiwać zarówno rozległe przestrzenie, jak i zamknięte pomieszczenia. **[Sir Torpeda]**

- GATUNEK: MMOFPS
- PRODUCENT: WEBZEN INC.
- DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2006
- WWW.WEBZENGAMES.COM

Jedną ze sprzętowych ciekawostek pokazanych na targach E3 była karta Ageia PhysX, specjalny układ zajmujący się tylko i wyłącznie prowadzeniem obliczeń związanych z modelem fizyki zastosowanym w grach. Główne jej zadanie polega więc na wspieraniu w obliczeniach procesora i zdaniem przedstawicieli branży, m.in. Marka Reina z Epic Games - tego typu karty to sposób na to, by PC-ty nie odstawały jakością od konsol nowej generacji.

INDIGO PROPHECY AKA FAHRENHEIT

Zwyczajne życie – przyjaciele, praca, zimowa codzienność. To wszystko kończy się wtedy, gdy orientujesz się, że zabiłeś nożem człowieka w toalecie pewnej podrzędnej jadłodajni. Co gorsza, nie wiesz, dlaczego to zrobiłeś. Coś tobą kierowało...

Tak właśnie rozpocznie się pewna niekonwencjonalna przygodówka. Lukas Kane, zwyczajny mieszkaniec Nowego Yorku, przed chwilą kogoś zaszlachtował. Teraz gracz musi wybrać, co dalej – ucieczka, dokładne zatarcie śladów i spokojne wyjście z knajpy czy też jeszcze coś innego.

Indigo Prophecy tym różni się od innych produkcji, że tutaj człowiek jest raczej widzem interaktywnego filmu niż graczem. Cała akcja przedstawiona jest w sposób, jakiego nie powstydziłyby się najlepsze filmy grozy. Praca kamery, podzielenie obrazu tak, że widzimy akcję w dwóch różnych miejscach jednocześnie (np. gdy Lukas Kane uprząta ciało, to druga część ekranu pokazuje, jak w tym samym barze znudzony policjant popija kawę) – to wszystko jeszcze bardziej potęgować ma mroczny nastrój gry.

Poczynania wszystkich postaci – gdyż będziemy mogli w sumie wpływać na losy czterech osób (doliczyć należy jeszcze księdza – brata głównego bohatera, oraz dwójki detektywów) – kontrolujemy w sposób bezpośredni lub pośredni. W tym pierwszym po prostu sterujemy aktualnym bohaterem – metoda pośrednia polega zaś na wciskaniu w krótkim czasie odpowiednich sekwencji klawiszy, wyświetlanych właśnie na monitorze.

Premiera coraz bliżej – może być ciekawie... i strasznie. **[Sir Torpeda]**

- GATUNEK: PRZYGODÓWKA
- PRODUCENT: QUANTIC DREAM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2005
- WWW.ATARI.COM

JAWS UNLEASHED

Chociaż gry bazujące na filmowych licencjach nie są w naszej branży niczym nowym, Jaws Unleashed to niemałe zaskoczenie. Nie chodzi nawet o to, że gra wykorzystuje motywy z filmu Szczęki z 1975. Ciekawsze jest to, że w grze nie wcielimy się w postać łowców rekinów, a w... samego żarłacza, tego samego, który straszył kinomaniaków w latach 70.

Jaws oryginalnie wykorzystuje filmową licencję.

Twórcy gry, firma Apaloosa, nie jest znana PC-towym graczom, zdaje się jednak, że nie można było wybrać lepszego developera dla tego typu produkcji – programiści z Apaloosa opracowali wcześniej m.in. grę Ecco the Dolphin: Defender of the Future na konsole Dreamcast i PS2, której głównym bohaterem był... delfin. Tamta gra zachwycała olśniewającą wizją podmorskiego życia i wygląda na to, że będzie to mocny atut również Jaws Unleashed. To, co zobaczyliśmy na E3, robiło wrażenie swobodą i drapieżną gracją, z jaką poruszał się nasz bohater, jak również bogactwem różnego rodzaju form życia, z których pokaźna część nadawała się do krwawej konsumpcji.

Kontrowersje może budzić tematyka gry – jako rekin zjadasz tu ratowników morskich, posilasz się bezbronnymi surferami, zatapiasz łódki i mniejsze statki pływając po twoim rewirze. W grze znajdzie się także sekwencja, w której rekin niszczy molo w nadmorskiej miejscowości. Ten instynkt zabójcy hamować będą łowcy rekinów oraz inni oceaniczni drapieżcy. Na pewno będzie oryginalnie – Jaws Unleashed może okazać się jedną z lepszych gier akcji tego roku. **[hut]**

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: APALOOSA
- DATA WYDANIA: SIERPIEŃ 2005
- WWW.JAWSTHEGAME.COM

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Choć MK:A bazuje w zasadzie na nieznanej w Polsce „planszówce" WizKids, nie licencja jest w jej przypadku najważniejsza. Znacie Diablo? Coś podobnego, tyle że w znacznie ładniejszym opakowaniu, stara się stworzyć Konami w ramach wysiłków, by zaistnieć także poza rynkiem konsolowym.

Gra oferować ma pięć różnych postaci, system rozwoju oparty nie na poziomach, a umiejętnościach, które doskonalimy w miarę ich używania. Każda z postaci będzie dysponowała kilkoma różnymi drogami rozwoju (w przypadku wampirki będą to na przykład walka mieczem i wysysanie energii życiowej na odległość), ale w praktyce najlepiej skoncentrować się na jednym, a co najwyżej dwóch z nich. O efektownej trójwymiarowej grafice z odpowiednią dozą efektów specjalnych wspominam tylko dla porządku, ale twórcy obiecują także epicki rozmach i takąż fabułę zapewniającą około czterdziestu godzin dobrej zabawy, podzieloną na sześć kampanii po pięć długich misji każda.

To tyle jeśli chodzi o tryb single, aczkolwiek znacznie ważniejszy ma być multi. MK:A będzie można bowiem kończyć razem w maksymalnie pięć osób, a wtedy dojdą między innymi potężne combosy grupowe. W jednym, który dane nam było obejrzeć, wampirka z krasnoludem rozprawiali się z wrogami, wykorzystując ciało tego drugiego jako bardzo śmiertelną kulę armatnią. Oczywiście możliwość bezpośredniego sprawdzenia się w starciach z innymi graczami z Netu też będzie, ale pozostaje pytanie, czy aby limit maksymalnej liczby graczy nie będzie w tym przypadku zbyt restrykcyjny... **[Allor]**

- GATUNEK: ACTION-RPG
- PRODUCENT: NAMCO
- DATA WYDANIA: LATO 2006
- WWW.NAMCO.COM

Podczas targów E3 często prezentowane są różnego rodzaju innowacje, które początkowo budzą tylko pełny pobłażania uśmiech, a dopiero po latach okazuje się, że ich twórcy mieli naprawdę świetne – i dochodowe – pomysły. Jedną z takich innowacji może być system sprzedaży gier GameTap, który zostanie uruchomiony we wrześniu tego roku w USA. Dzięki niemu będzie można zagrać za pośrednictwem komputera podłączonego do Sieci w dowolną wybraną grę, np. przez dwie godzinki.

MOTOGP 3

Masz ochotę zasiąść za kierownicą ścigaczy o pojemności od 600 do 1200cc? Seria Moto GP to chyba jedyna możliwość zrealizowania takich marzeń na PC. Trzecia odsłona gry to jeszcze lepsza (choć można się zastanawiać, czy już w dwójce nie osiągnięto fotorealizmu) grafika, więcej bajerów i trybów. Jest na co czekać. MotoGP 3 oferować będzie wszystkich zawodników, motory i trasy – oczywiście licencjonowane. Dane pochodzić będą z sezonu 2004 MotoGP. **Największą nowością w grze będzie tryb Extreme, z którym przyjdą nowe, ponoć niesamowite tak pod względem grywalności, jak i wyglądu trasy.** Chodzi głównie o lokacje miejskie, w tym tak imponujące jak przepełnione neonami trasy w Japonii. W tym trybie też będziesz mógł podrasować maszynę tylko według własnych upodobań. Oprócz Extreme do dyspozycji będziesz miał też pięć innych trybów, w tym **multiplayer**, w którym ścigać się będzie mogło jednocześnie aż 16 graczy. **Stwierdzenie, że MotoGP 3 jest skazany na sukces, jest truizmem.** Gra i tak nie ma żadnej konkurencji na PC, a że przy okazji dostarcza masę rozrywki – tym lepiej dla nas. **[Qn`ik]**

Moto GP 3 to jedyna, ale na szczęście bardzo dobra symulacja ścigaczy.

- GATUNEK: WYŚCIGI
- PRODUCENT: CLIMAX
- DATA WYDANIA: SIERPIEŃ 2005
- WWW.THQ.COM

NHL 2006

Jak powszechnie wiadomo, tegoroczny sezon NHL nie zapisze się w annałach statystyków, gdyż **zwyczajnie się nie odbył z powodu lokautu.** Podobno jednak lada dzień gracze i właściciele klubów mają dojść do porozumienia i w sezonie 2005/06 Puchar Stanleya znowu powędruje w czyjeś ręce. Jak ma zamiar uczcić nadchodzący sezon EA Sports? Oczywiście wypuszczając do sklepów... NHL 2006.

Zmian w porównaniu do poprzedników jest kilka. Po pierwsze, **nowy system R.P.M.** Physics, czyli Realistic Puck Momentum. Tak, panowie z EA Sports postanowili **poprawić zachowanie krążka.** I tak np. mocno uderzony krążek może stać się przyczyną kontuzji trafionego obrońcy, może wepchnąć goalie do bramki, a także przewrócić butelkę stojącą na bramce. Kolejny nowy system zapewnia nam natomiast **pełną kontrolę nad strzałami, bodikami, a także jazdą zawodnika po lodzie.** Oznacza to między innymi, że w NHL 2006 będzie można sobie wypuścić krążek i wcisnąć klawisz przyspieszenia, aby minąć obrońców przeciwnika. Poza tym programiści EA Sports gwarantują nam te same atrakcje jak co roku, czyli tryby gry od meczu towarzyskiego po karierę, świetną grafikę i jeszcze lepszy dźwięk. Fani hokeja będą zadowoleni, pozostali mogą sobie darować. Jak co rok. :P **[eld]**

- GATUNEK: SPORT
- PRODUCENT: EA SPORTS
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2005
- WWW.EASPORTS.COM

NIGHTWATCH

Tytuł nie powinien być obcy kinomanom – to adaptacja filmowego horroru (w Polsce wyświetlanego jako „Straż nocna"), który to film z kolei jest adaptacją książki Siergieja Łukanienki o tym samym tytule. (W Polsce wydanej, dla urozmaicenia, jako „Nocny patrol".)

Tym, którzy nie zetknęli się dotąd z autorem i jego dziełami, zdradzimy, że w świecie wg Łukanienki – oprócz naszego planu egzystencji – istnieje jeszcze świat Mroku: duchów, wampirów, magii i innych zjawisk paranormalnych. Co więcej, właśnie na tym poziomie toczy się bezustanna, odwieczna walka Dobra ze Złem. Sytuację komplikuje fakt, że obydwie strony zobligowane są dbać o równowagę pomiędzy nimi – tak, by ich walka nie stała się ostatecznie początkiem końca świata... czy nawet światów.

W tym właśnie świecie światła, cienia i strefy pomiędzy nimi toczy się akcja NightWatch – **strategii turowej tworzonej w oparciu o technologię Silent Storm.** Bohaterem gry jest do wyboru wilkołak, mag lub zaklinacz. Niezależnie od wybranej klasy bohaterowie mają prawo do równoważenia wpływów drugiej strony za pomocą czarów i innych nadludzkich umiejętności. A wszystko w realiach współczesnej Rosji. Może być ciekawie! **[gem]**

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.NIVAL.COM

RIG'N'ROLL

Amerykańskie, wielkie, lśniące... nie biusty, a ciężarówki. *[A czemuż miałyby to być biusty?! Torpeda, dr Freud by chciał z tobą pogadać ;) – dop. Qn`ik]* Jest to na tyle pasjonujący temat, że wciąż powstają nowe symulatory tych władców szos. Produkcją Rig'n'Roll zajmuje się nieznany zespół, który zasłynął w Rosji tytułem Hard Truck, traktującym o ściganiu się samochodami ciężarowymi.

Tym razem **będziemy się ścigać z czasem i konkurencją**, która chce szybciej niż my dostarczać towary na miejsce (chociaż normalnych zawodów też nie zabraknie). Wcielimy się w młodego chłopaka, który w roku 2024 przybywa do Kalifornii z marzeniem zdominowania tamtejszego rynku transportowego i zaczyna ten zamiar realizować. **Sama fabuła ma mieć istotny wpływ na kształt rozgrywki**, dzięki czemu nie będzie to tylko nudne jeżdżenie z punktu do punktu.

Model fizyki to mus nie tylko w symulacjach, ale i w strategiach.

Gra zawierać ma około **50 miast** (m. in. San Francisco, Reno) zlokalizowanych na kalifornijskim wybrzeżu oraz zachodniej części stanu Nevada. Sieć dróg, którymi będą połączone, w sumie będzie miała około **600 km** (przejechanie najdłuższych tras może trwać grubo ponad godzinę). Wszystko to uzupełnione zostanie około **40 modelami ciężarówek i samochodów osobowych** – nie wiadomo jeszcze, czy autorom uda się uzyskać od koncernów zgodę na użycie prawdziwych marek aut w grze, chociaż takie starania mają miejsce.

Gdy już się nieco dorobimy, oprócz osobistego siedzenia za kółkiem możemy zakupić kolejne wozy, wynająć dla nich kierowców i powoli opanowywać lokalny rynek. Ciężarówki będzie można nieco podrasować w garażu, dokupując dodatkowe części, wymieniając silnik itp. **[Sir Torpeda]**

- GATUNEK: SYMULATOR
- PRODUCENT: SOFTLAB-NSK
- DATA PREMIERY: 2005
- WWW.RIGNROLL.COM

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

Najnowsza odsłona Seven Kingdoms **ma tylko minimalnie być związana ze swoimi poprzedniczkami**, z których ostatnia ukazała się sześć lat temu – dlatego autorzy, zamiast dodawać kolejny (trzeci już) numerek do nazwy, zdecydowali się na podtytuł Conquest (ang. podbój).

Fabuła gry to alternatywna historia świata. Trzy milenia przed naszą erą, za sprawą chciwego egipskiego faraona, demony wkroczyły na Ziemię. Ich wypędzenie dało jednak pozorny spokój – od tamtej pory bramy do naszego wymiaru otwierają się regularnie co 1000 lat.

Akcja rozgrywa się właśnie w tych momentach, kiedy **kolejne fale bestii nawiedzają naszą planetę**. Takie rozwiązanie zapewnia nam podróż przez siedem kolejnych tysiącleci, a co za tym idzie, będziemy mogli kierować poczynaniami ludzi w różnych stadiach ich zaawansowania technologicznego. Pod naszą kontrolę dostać się może aż 21 ludzkich frakcji oraz 7 demonich (każda z innego tysiąclecia).

Zabawa skupić się ma raczej na walce. Zbieranie surowców zostanie zepchnięte na dalszy plan. Z niekonwencjonalnych (w RTS-ach) rozwiązań uświadczymy tu **dyplomację i szpiegostwo** oferujące nam wiele przydatnych możliwości wpływania na osady przeciwnika (wzniecanie buntu, zatruwanie wody itp.).

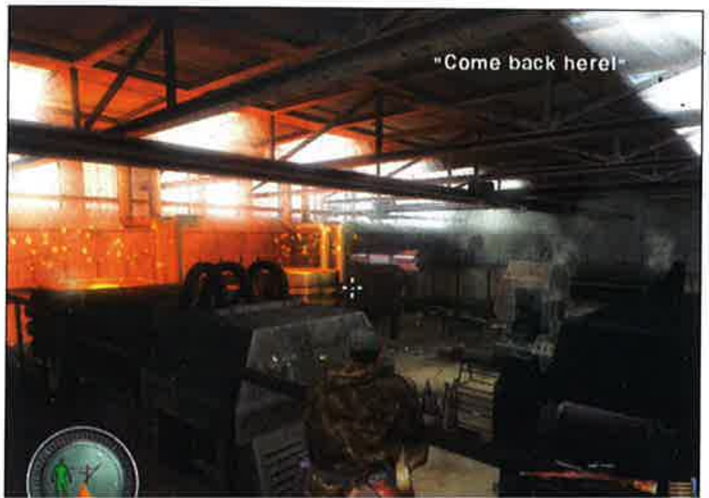
- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: ENLIGHT SOFTWARE/
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2005
- WWW.INFINITE-INTERACTIVE.COM

SNIPER ELITE

Wiosna 1945, Berlin. Wojna chyli się ku końcowi, a ty wcielasz się w postać amerykańskiego (inna wersja głosi, że niemieckiego, ale zatrudnionego przez poprzedniczkę CIA) snajpera, którego działania na terenie stolicy Niemiec uznane zostaną za pierwszy pojedynek podczas Zimnej Wojny.

Akcję **będziesz obserwować z perspektywy TPP lub FPP – gra będzie połączeniem symulatora snajpera ze skradanką.** Nie będziesz ograniczony tylko do jednego rodzaju broni, choć postać jednocześnie może nieść ich niewiele. Bardzo duży nacisk położono oczywiście na najważniejszą część gry, mianowicie pojedynki snajperskie. Przeciwnicy mają być bardzo inteligentni, skutecznie się chować i czekać na dogodną sytuację do strzału. Sniper Elite będzie oferować wiele poziomów trudności (każdorazowo można go będzie ustalić przed wszystkimi **25 misjami**) różniących się stopniem realizmu. Na poziomie najniższym kula zawsze trafi dokładnie w miejsce, w które celujesz. Schody zaczną się dopiero na wyższych – będziesz musiał zwracać uwagę na grawitację i wiatr.

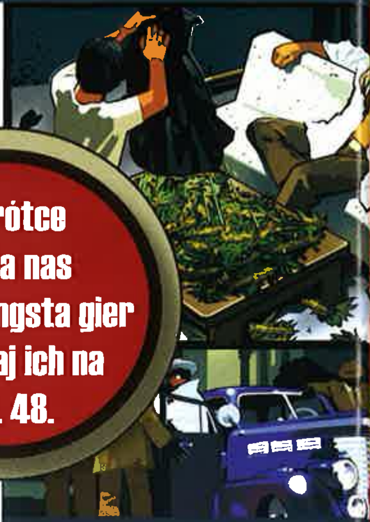
Nie należy też oczywiście zapominać, że **celowanie będzie zależeć od twojej pozycji, a nawet... bicia serca.** Gra zapowiada się niezwykle smakowicie, a w redakcji niektórzy już szykują się do wyścigu o to, kto dostanie ją do recenzji. **[Qn`ik]**



- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: REBELLION
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2005
- WWW.REBELLION.CO.UK

W zeszłym numerze pisaliśmy o polskiej reprezentacji na targach, dziś wiemy już więcej o tym, jak nasze gry zostały przyjęte. Według serwisu IGN.com Wiedźmin był jedną z najciekawszych gier RPG całego E3 (drugie miejsce, zaraz za Elder Scrolls IV: Oblivion), stał się również tematem komiksu na witrynie PennyArcade, która w dowcipny, rysunkowy sposób komentuje najważniejsze zjawiska związane z grami.

SNOW



Wkrótce czeka nas sporo gangsta gier – szukaj ich na str. 48.

Wbrew dosłownemu tłumaczeniu tytułu, nie jest to gra o lepieniu bałwanków i wojnie na śnieżki. I owszem – boje będą, ale pomiędzy kartelami narkotykowymi. W Snow (nazwa wzięła się ze slangowego określenia narkotyków) stajesz się młodym adeptem sztuki aktorskiej, na którego usługi nikt nie reflektuje. Mówiąc prościej: jesteś kolejnym frajerem, przed którym drzwi do sławy w Hollywood zostały zatrzaśnięte. Bierzesz się więc za nie mniej intratny biznes – zaczynasz rozkręcać własny interes narkotykowy.

Startujesz z kilkoma znajomościami i niewielkimi pieniędzmi w portfelu, za które co najwyżej możesz zdobyć marihuanę, którą kupujesz w Kolumbii i Meksyku, w którym zaczyna się gra. Twoim zadaniem jest zorganizowanie sobie skutecznej organizacji zajmującej się kupowaniem, przemytem i rozprowadzaniem towaru. Do tego dochodzi jeszcze załatwienie sobie ochrony prawnej, przekupstwa oraz wynajmowanie płatnych zabójców (a także prostytutek, często łączących oba te zawody) pozwalających na pozbycie się konkurencji. Wszystko to odbywać się będzie na planszach w menu, nie będzie tu typowo tycoono-simowego widoku na ulice itp. W zamian za to dostaniesz sporo fajnych cutscenek w grafice komiksowej (oczywiście niezastąpiony cel-shading). Kontrowersyjna strategia pojawi się przed świętami. [Qn`ik]

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: FROG CITY SOFTWARE
- DATA WYDANIA: ZIMA 2005
- WWW.2KGAMES.COM

SPELLFORCE 2

Jedynka była świetnym połączeniem RPG-a z RTS-em, a dwójka... zapowiada się jeszcze ciekawiej! I nie chodzi jedynie o grafikę, choć trudno nie przyznać, że wrażenie to ona robi wprost niesamowite.

Pozostałe informacje jednak prezentują się równie interesująco. Kampania do singla to ponad pięćdziesiąt godzin gry i poza głównymi, także mnóstwo questów pobocznych, w czasie których najpierw stawimy czoło inwazji mrocznych elfów i cieni, a później... ma być w każdym razie bardzo epicko. Żeby się do tej walki przygotować, będziemy swego Awatara rozwijać, korzystając z drzewa z ponad setką umiejętności. Dużą swobodę będziemy mieć przy wyborze bohaterów (np. magów, nekromantów, kapłanów czy łowców) będących uzupełnieniem żołdaków tworzących trzon armii. Do tego dochodzi dziewięć różnych „ras" (ludzie, elfy, krasnoludy, trolle, orki, barbarzyńcy, ciemne elfy, gargoyle i cienie), którymi będziemy w czasie kampanii dowodzić. Każda z nich to dwanaście typów jednostek, łącznie z jednostkami latającymi, a w dodatku niektóre będą jeszcze miały umiejętności specjalne, jak szał bojowy czy kamuflaż. Ważne role mają także grać olbrzymi Tytani oraz rewolucyjny system Click'n'Fight, mający ułatwić prowadzenie bitew od strony taktycznej – tyle że o tym ostatnim niewiele jeszcze niestety wiadomo.

I na koniec parę słów o grze w Sieci. Już na starcie dostępnych ma być ponad trzydzieści map (tryby PvP oraz co-op), zaś swego awatara będzie można przechowywać na serwerze i używać zarówno w czasie gry przeciw innym graczom, jak i komputerowi. [Allor]

- GATUNEK: RPG / RTS
- PRODUCENT: JOWOOD PRODUCTIONS
- DATA WYDANIA: KONIEC 2005
- SPELLFORCE.JOWOOD.DE/SF2/

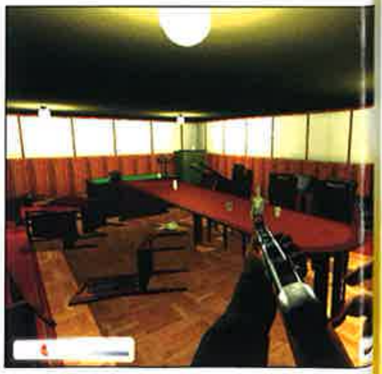
THE STALIN SUBWAY

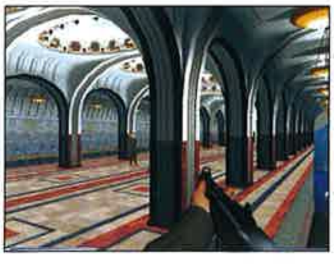
Rosja, 1952. 72-letni Iosif Dżugaszwili, znany też jako Stalin Józef Wissarionowicz, wciąż trzyma się nieźle. Ty wcielasz się w postać agenta MGB (KGB powstało dopiero w 1954), a twoim zadaniem jest udaremnienie zamachu na „Soso", który przy okazji mógłby pochłonąć mnóstwo ofiar wśród cywili.

Stalin Subway to dość klasyczny FPS okraszony elementami skradanki, osadzony za to w niezwykle ciekawym otoczeniu. Autorzy starali się oddać klimat sowieckiego państwa z połowy ubiegłego wieku jak najdokładniej, ze szczególnym pietyzmem odwzorowując wygląd moskiewskiego metra (tytuł zobowiązuje). Gracze, którzy nie zwiedzili Moskwy, znajdą więc w grze dwa obrazy – piękne, reprezentatywne rejony oraz podziemia i szaro-brzydkie blokowiska. Dla zachodnich graczy będzie to pewnie nie lada atrakcja...

A co poza tym? Misje będą zróżnicowane, część z nich polegać będzie na ucieczce, często zdarzą się również typowe „czasówki". Oręż, jakim się będziesz posługiwał, to dokładnie odwzorowana broń z epoki (tak, tak – będą i koktajle Mołotowa!). Póki co, szczerze mówiąc, nie oczekujemy po tej grze zbyt wiele. Czy się bardzo mylimy, okaże się jeszcze w tym roku.

Przy okazji: na co zmarł Stalin? Na szczęście! [Qn`ik]





- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: G5 SOFTWARE
- DATA WYDANIA: KONIEC 2005
- WWW.G5SOFTWARE.COM

SUPER GADŻETY W SUPER CENIE!

72950 Tapety

Animacje

TANIE GRANIE GRY ZA 1 SMS

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon
NOKIA: N3: 3510i, 8910i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; SIEMENS: S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; MOTOROLA: M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M7: T720(i), T722(i); SONY ERICSSON: E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; SAMSUNG: A1: C100; A2: X100; A3: E300; A7: E700; SHARP: H1: GX10; H2: GX20, GX30

Dougie Lampkin's Motor Challenge 2,44 zł
Kod: AJUJ0315 pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N5, N6, S5

Devil's Money 2,44 zł
Kod: AJUJ0046 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6

Beer House 2,44 zł
Kod: AJUJ0031 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6

Puzzle Mania 2,44 zł
Kod: AJUJ0145 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, S5, S6

Mobi Ball 2,44 zł
Kod: AJUJ0133 pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6

X Rally 2,44 zł
Kod: AJUJ0149 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, S6

Euro Man 2,44 zł
Kod: AJUJ0236 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, E6, S5

Yata 6,10 zł
Kod: AJUJ0567 pod nr 75950 (6,10zł)
N3, N4, N5, N6, M3, S7, S8, E7

Tower 2,44 zł
Kod: AJUJ0239 pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N6
Motorola: M7
SonyEricsson: E6

Pyramid Quest 2,44 zł
Kod: AJUJ0146 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, S6

Superoo Street Fight 2,44 zł
Kod: AJUJ0598 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S9, SL55, M55, M3, E5, E6

Spy Girl The Kidnap 6,10 zł
Kod: AJUJ0597 pod nr 75950 (6,10zł)
N3, N4, N5, N6, S4, MC60, M3, E6, E7, E8

Absolute Rally Challenge 2,44 zł
Kod: AJUJ0595 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6

Mission Vietnam 2,44 zł
Kod: AJUJ0671 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, M3, E6, E8, A2, A7

Sholay Ramgarh 2,44 zł
Kod: AJUJ0670 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, M3, E6, E8, A2, A7

Special Forces 2,44 zł
Kod: AJUJ0669 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, S3, S4, S9, M3, E5, E7, E8, A2, A7

Assault Force X 5 2,44 zł
Kod: AJUJ0583 pod nr 72950 (2,44zł)
N5, N6, M7, H1

Infinity Racer 3 2,44 zł
Kod: AJUJ0585 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, S4

Mobile Pet 2,44 zł
Kod: AJUJ0586 pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6, M3, M7, H1, GX20

Space Walk 2,44 zł
Kod: AJUJ0588 pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6, M3, M7, E6, H1, GX20

Why Chicken Why 2,44 zł
Kod: AJUJ0591 pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6, M3, M7, H1, GX20

Kuchcik 2 2,44 zł
Kod: AJUJ0206 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6

Invasion 2,44 zł
Kod: AJUJ0539 pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6

VIDLET nr 72950

Zgrabne, skąpo ubrane, tak jak lubisz...

VERONIKA — KOD: AJU30002
ASIA — KOD: AJU30005
2,44 zł
pod nr 72950 (2,44 zł) dla: N3,N4,N6,S7,S8,E6,E7

BUGGY FIGHTER

6,10 zł
Dysponujesz silnie opancerzoną jednostką bojową, a Twój szlak wiedzie przez wrogie terytorium
SMS: AJUJ0584 pod nr 75950
N3, N4, N5, N6; M3; E6, E7; A7; H1

NINJA FIGHTER

SMS: AJUJ0587 pod nr 75950
N3, N4, N5, N6; M3; E6, E7; A7;
6,10 zł

[illegible] pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. **Jak wysłać komuś na telefon?** Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod [illegible] elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie AJUP0411 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: [illegible]UP0411 601234567 Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. **AJUP0411 601234567:To melodia dla Ciebie!** [illegible]szt wysłania SMS-a pod numer: **72950** - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; **75950** - 5 zł netto/6,10 zł z VAT; **79950** - 9 zł netto/10,98 zł z VAT. **Pamiętaj:** aby pobrać polifonię, animację, [illegible]tetę, vidlet lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje [illegible]ztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon napisz do nas **pomoc@papla.pl**

Dzwonki 2,44 zł 72950

TOPHITY	POLI	MONO
Arash "Boro Boro"	AJUP0732	AJUZN1151
Global DeeJays "The Sound Of San Francisco"	AJUP0734	AJUZN1153
Donia "Halo kochanie"	AJUP0730	AJUZN1148
2 Pac "Ghetto Gospel"	AJUP0746	AJUZN1160
Lech Janerka "Rower"	AJUP0722	AJUZN1143
Bartek Wrona "Jedna na milion"	AJUP0703	AJUZN1128
Greenjolly & UMC Stars "Jest nas wielu"	AJUP0701	AJUZN1126
50 Cent "Candy Shop"	AJUP0698	AJUZN1123
Verba "Pamiętasz"	AJUP0697	AJUZN1122
Rammstein "Keine Lust"	AJUP0696	AJUZN1121
Ivan i Delfin "Czarna dziewczyna"	AJUP0695	AJUZN1120
Sarah Connor "From Zero To Hero"	AJUP0680	AJUZN1104
Linkin Park & Jay-z "Numb"	AJUP0404	AJUZN0819
Within Temptation "Stand My Ground"	AJUP0672	AJUZN1111
Groove Coverage "Runaway"	AJUP0661	AJUZN1097
Alcazar "Physical"	AJUP0655	AJUZN1092
Danzel "You Are All Of That"	AJUP0642	AJUZN1085
Green Day "Boulevard Of Broken Dreams"	AJUP0649	AJUZN1079
Britney Spears "Do Something"	AJUP0651	AJUZN1080
Destiny's Child "Lose My Breath"	AJUP0569	AJUZN1014
Eric Prydz "Call On Me"	AJUP0589	AJUZN1034
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	AJUP0597	AJUZN1036
Amanda Lear "Enigma"	AJUP0609	AJUZN1046
Sidney Polak "Otwieram Wino"	AJUP0435	AJUZN0984
NOWOSCI	**POLI**	**MONO**
The Chemical Brothers "Believe"	AJUP0733	AJUZN1152
BMT & Maciora "Danceball Queen"	AJUP0737	AJUZN1155
Ol' Dirty Bastard "Got Your Money"	AJUP0738	AJUZN1156
Will Smith "Swith"	AJUP0739	AJUZN1157
Gorillaz "Feel Good Inc."	AJUP0740	AJUZN1158
Ciara feat. Missy Elliot "1,2 Step"	AJUP0745	AJUZN1159
Ivan i Delfin "Sto Lat"	AJUP0735	AJUZN1154
Kelly Osbourne "One World"	AJUP0729	AJUZN1149
U2 "Sometimes You Can't Make It On Your Own"	AJUP0713	AJUZN1136
Pokahontaz "Za szybcy się wściekli"	AJUP0714	AJUZN1137
Natasha Bedingfield "Unwritten"	AJUP0716	AJUZN1138
Moby "Lift Me Up"	AJUP0717	AJUZN1139
Mariah Carey "It's Like That"	AJUP0719	AJUZN1140
LL Cool J "Hush"	AJUP0720	AJUZN1141
Lemar "If There Is Any Justice"	AJUP0721	AJUZN1142
Gwen Stefani "Holloback Girl"	AJUP0723	AJUZN1144
Destiny's Child "Girl"	AJUP0724	AJUZN1145
Bomfunk Mc's "Hypnotic"	AJUP0725	AJUZN1146
Black Eyed Peas "Don't Phunk With My Heart"	AJUP0726	AJUZN1147
K. Kiljański feat. Kayah "Prócz Ciebie, nic"	AJUP0706	AJUZN1131
KT Tunstall "Black Horse & The Cherry Tree"	AJUP0707	AJUZN1132
Mor W.A "Ciekawe czasy"	AJUP0708	AJUZN1133
Owal Emcedwa "Fajna piosenka hip-hop"	AJUP0710	AJUZN1134
The Game "How We Do"	AJUP0711	AJUZN1135
Eminem "Mockingbird"	AJUP0704	AJUZN1129
Papa Dance "Czarny śnieg"	AJUP0705	AJUZN1130
The Chemical Brothers "Galvanize"	AJUP0699	AJUZN1124
Donia feat. 52 Dębiec "Uciekaj!"	AJUP0700	AJUZN1125
Wilki "Słońce pokonał cień"	AJUP0702	AJUZN1127
Dezire "Głucho"	AJUP0691	AJUZN1116
Kasia Kowalska "Prowadź mnie"	AJUP0688	AJUZN1117
Korn "Another Brick In the Wall"	AJUP0687	AJUZN1118
Nelly Furtado "Explode"	AJUP0685	AJUZN1119
Vanilla Ninja "I Know"	AJUP0673	AJUZN1110
Red Carpet "Alright"	AJUP0668	AJUZN1112
Olga feat. Michael Ameer "Romeo and Juliet"	AJUP0666	AJUZN1113
Snoop Dogg i P. Williams "Let's Get Blown"	AJUP0677	AJUZN1102
Placebo "Twenty Years"	AJUP0681	AJUZN1105
Outkast "Ghetto Music"	AJUP0683	AJUZN1107
HIPHOP	**POLI**	**MONO**
Trzeci Wymiar "Zapomnij o tym"	AJUP0675	AJUZN1108
Sisters "My Music"	AJUP0679	AJUZN1105
K-maro "Femme Like U"	AJUP0511	AJUZN1052
O.S.T.R "Odzyskamy HipHop"	AJUP0632	AJUZN1087
Usher "Caught Up"	AJUP0674	AJUZN1109
D12 "How Come"	AJUP0592	AJUZN0985
Liber "Skarby"	AJUP0550	AJUZN0910
Mor W.A "Dla Słuchaczy"	AJUP0420	AJUZN0990
Cassidy feat. R Kelly "Hotel"	AJUP0428	AJUZN0952
Eminem "Just Lose It"	AJUP0513	AJUZN1012
RÓŻNE	**POLI**	**MONO**
Gwen Stefani "Rich Girl"	AJUP0638	AJUZN1074
Frou Frou "Holding Out for a Hero"	AJUP0321	AJUZN0901
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	AJUP0403	AJUZN0820
George Michael "Amazing"	AJUP0312	AJUZN0898
Pink "Trouble"	AJUP0267	AJUZN0777
Nadiya "Parle Moi"	AJUP0417	AJUZN0964
Benassi Bros "Hit My Heart"	AJUP0490	AJUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	AJUP0488	AJUZN2489
Green Day "American Idiot"	AJUP0486	AJUZN2488
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	AJUP0485	AJUZN2485
FILMY	**POLI**	**MONO**
"Wilk i zając"	AJUP0728	AJUZN1150
Serial "Na dobre i na złe"	AJUP0369	AJUZN0342
Rocky Theme "Eye Of The Tiger"	AJUP0676	AJUZN0796
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	AJUP0366	AJUZN0972
"Balcazar Gabka"	AJUP0598	AJUZN0292
"Benny Hill"	AJUP0074	AJUZN0266
"Ghost Busters"	AJUP0076	AJUZN0529
"Ojciec Chrzestny"	AJUP0056	AJUZN0346
"X-Files"	AJUP0374	AJUZN0511
"Janosik"	AJUP0019	AJUZN0271
"Jak rozpętałem II wojnę światową"	AJUP0565	AJUZN0216
"Killer"	AJUP0545	AJUZN0925

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego elementu, np. AJUP0574

DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950:
- Nokia – podaj kod z tabeli, np. AJUZN1037
- (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. AJUZE1037
- Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. AJUZS1037
- Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. AJUZM1037

Garfield: TM & ©TCFFC "GARFIELD" & Characters: TM & ©Paws. Jet Jetty: ©TLL Lesiak, R.Skarżycki/Egmont Polska. Shrek: © DreamWorks, LLC

www.papla.pl
wap.papla.pl

W zeszłym numerze pisaliśmy o polskiej reprezentacji na targach, dziś wiemy już więcej o tym, jak nasze gry zostały przyjęte. Według serwisu IGN.com Wiedźmin był jedną z najciekawszych gier RPG całego E3 (drugie miejsce, zaraz za Elder Scrolls IV: Oblivion), stał się również tematem komiksu na witrynie PennyArcade, która w dowcipny, rysunkowy sposób komentuje najważniejsze zjawiska związane z grami.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

Hasło przewodnie dwójki to więcej i lepiej, a przede wszystkim bardziej „starwarsowato".

Widzieliście choć jedną część Gwiezdnych Wojen bez walki w kosmosie? W dwójce też się pojawi, w stylu znanym z Rouge Squadrona. Myśliwce będzie można zresztą wykorzystywać nie tylko do rozwalania wroga, ale i do przelotu na jego okręty, choćby po to, by przejąć ich hangar czy wykorzystać wieżyczki. Druga niezwykle istotna rzecz to Jedi, którymi będzie można grać i to zarówno w singlu, jak i w multi. Najpierw trzeba ich jednak będzie odblokować wykonując w trakcie misji zadania, a następnie, wspomagając swoich jak najdłużej, zatrzymać na polu walki. Zadania to zresztą kolejna nowość – koniec z prostym CTF-em, misje będą znacznie bardziej urozmaicone.

Z pozostałych ciekawostek warto wymienić 64 graczy w multi (na PC, na konsolach mniej), bardziej interesującą kampanię single (zacznie się w okolicach drugiego epizodu, a zakończy na szóstym – kierować będziemy żołnierzami stanowiącymi osobistą gwardię... Vadera!), dwanaście lokacji (w tym około sześciu znanych z epizodu III), po jednej mapie każda (między innymi Tantive IV czy planety Utapu i Mustafar oraz bitwa nad Courscant z epizodu III), wstawki filmowe, dodatkową, szóstą klasę (oficer z ciężką broną) oraz całą masę nowych rzeczy, jakie pojawiły się w najnowszej części. Lepsza grafika też oczywiście będzie. **[Allor]**

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: LUCASARTS
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2005
- WWW.LUCASARTS.COM

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Co powstanie, jeśli połączy się weteranów odpowiedzialnych za RTS-y ze światem Gwiezdnych Wojen? Za Empire at War stoją weterani z nieistniejącego już Westwooda (Dune 2 i Command & Conquer to ich dzieła), więc już niedługo będziemy się o tym mogli przekonać.

Najważniejsze, że wreszcie ktoś poświęcił czas, by wymyślić coś nowego. Koniec z misjami – będzie jedna galaktyka i ciągły czas, a od naszych decyzji zależeć ma, czym się w danym momencie zajmiemy: frontalny atak na nową planetę, pozyskanie bohatera, prototypu myśliwca czy może zabicie wrogiego dowódcy? Misje zależeć będą od naszych postępów w grze, ale jeśli jakąś opuścimy lub przegramy, wojna będzie toczyła się dalej. Ba, naraz będzie się można zaangażować w kilka z nich!

Gra świetnie wygląda, a walcząc w kosmosie można włączyć specjalny tryb pracy kamery pokazujący walkę z bliska. Mimo trójwymiarowego wyglądu bitwy na orbicie toczą się w dwóch wymiarach: myśliwce i cięższe jednostki poruszają się na osobnych poziomach, co ułatwia wydawanie rozkazów. Inna fajna rzecz to połączenie walki w kosmosie z walką na planetach: myśliwce mogą zbombardować wrogie instalacje, wojska trzeba przed atakiem desantować, a instalacje naziemne (jak działa orbitalne) mają wpływ na zmagania na orbicie.

W grze spotkamy również znanych bohaterów (akcja zaczyna się przed IV częścią), lokacje i pojazdy, z Gwiazdą Śmierci włącznie. Do tego dochodzą przyjazne surowce (wystarczy kontrolować planety, a kredyty same popłyną nam na konto) oraz multi na maksimum ośmiu graczy. **[Allor]**

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: LUCASARTS
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2005
- WWW.LUCASARTS.COM

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Alex Seropian, twórca gry Stubbs: The Zombie, nie jest jeszcze równie znany jak wielcy designerzy w stylu Petera Molyneux czy Sida Meiera – po tej produkcji może jednak dołączyć do tego grona. Seropian ma już na koncie mega-hit – futurystyczny FPS Halo), a tematyka i główny bohater Stubbs The Zombie świadczą o tym, że nie boi się wyzwań i oryginalnych pomysłów.

W przeciwieństwie od opisywanej w tym zestawieniu gry City of the Dead, w tej grze nie walczysz z zombiakami, za to sam wcielasz się w jednego z nich. Bohaterem gry jest Stubbs, żywy trup, wściekły na mieszkańców niewielkiego miasteczka, którzy zakłócają jego wieczne odpoczywanie.

Twórca Halo szykuje grę akcji z elementami horroru i... komedii.

Dochodząc swoich racji Stubbs może korzystać z całego arsenału zombich sztuczek – wśród nich jest m.in. odrywanie i obgryzanie kończyn, wysysanie mózgu czy zamienianie ofiar w kolejnych zombiaków. Bardzo spodobała się nam również jedna z umiejętności Stubbsa – potrafi odczepić sobie rękę i wysłać ją na zwiady w lokacje trudne do zbadania w inny sposób. Rękę Stubbsa można wykorzystać także w inny sposób. Kiedy pokierujesz nią tak, że niezauważona zbliży się do przeciwnika, będziesz mógł wskoczyć nią na głowę ofiary i przejąć nad nim kontrolę, jak – nie przymierzając – nad autkiem sterowanym przez fale radiowe.

Stubbs the Zombie to jedna z ciekawszych znajdujących się w produkcji gier akcji. Jej fabułę nakręca stojący na poziomie humor, a nazwisko głównego projektanta tego tytułu to właściwie 100% gwarancja dobrej zabawy. Czekamy! **[hut]**

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: WIDELOAD GAMES
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2005
- WWW.STUBBSTHEZOMBIE.COM

Fani gier RPG powinni być usatysfakcjonowani tegorocznymi E3.

TITAN QUEST

Hack'n'slash z ładną grafiką, niezłą grywalnością i ciekawą fabułą? Na coś takiego zapowiada się Titan Quest. Autorzy zdecydowali się na przeniesienie gracza w mitologiczną przeszłość – produkcja ta pełna jest nawiązań do wierzeń starożytnych Greków i Egipcjan.

Główny bohater (lub bohaterka), nad którym przejmiemy kontrolę, będzie mógł posługiwać się orężem i magią. Zrezygnowano tutaj ze sztywnych klas, tak jak to było np. w Diablo II. Zamiast nich dostaniemy wybór spośród paru miniprofesji, jakie określą zakres możliwości naszej postaci. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć doskonałego wojownika jednocześnie potrafiącego rzucać czary. Co ciekawe, nie uświadczymy tu już takich sytuacji, że nasze pierwsze zaklęcie – np. kula ognista – po pewnym czasie stanie się bezużyteczne, gdyż zastąpimy je czymś o wiele silniejszym. Tu będzie się cały czas rozwijać, nabierając coraz to nowych właściwości.

Titan Quest to także zabawa z przyjaciółmi. Czyszczenie podziemi z potworów w trybie cooperative jest o wiele przyjemniejsze niż samotna rozgrywka. Nie wiadomo na razie, czy zostanie udostępniona możliwość walki pomiędzy postaciami graczy.

Dużym plusem tej produkcji ma być grafika. Twórcy postawili na detale – zarówno w kwestii otoczenia, jak i wyglądu przeciwników. I tak np. źdźbła trawy mogą być poruszane przez powiewy wiatru lub przechodzącą obok postać. Podobnych smaczków ma być dużo więcej. Zapowiada się interesująco... **[Sir Torpeda]**

- GATUNEK: HACK'N'SLASH
- PRODUCENT: IRON LORE ENTERTAIMENT
- DATA PREMIERY: 2006
- WWW.IRONLORE.COM

TOMB RAIDER: LEGEND

Po kilku latach ciszy Lara Croft powraca. Dodam, po całkowicie zasłużonym odpoczynku, bo ostatnie części Tomb Raider były wręcz żenująco słabe. Jak na razie wszystko wskazuje na to, że przerwa ta zrobiła dobrze przede wszystkim wyglądowi Lary. Panna Croft odmłodniała, wypiękniała, a co najważniejsze – jej nienaturalnych rozmiarów biust nabrał mniej więcej rozsądnych rozmiarów. Krótko mówiąc, Larwa wygląda dobrze jak nigdy przedtem.

Poza tym autorzy postawili na sprawdzone rzeczy. Dlatego Lara znowu biega po starożytnych grobowcach, przemierza tropikalną dżunglę i pokryte śniegiem ruiny, a w jej rękach grają dwa pistolety. Może te sprawdzone metody, które uczyniły Larę sławną, przywrócą ją do życia? Chyba na to liczy sam Eidos.

Patrząc na obrazki i czytając notkę prasową należy mieć nadzieję, że po raz pierwszy programiści popatrzyli na to, co robi konkurencja, czyli w tym przypadku autorzy Prince of Persia oraz BloodRayne. W rezultacie Lara podobno ma całkiem sporo nowych zachowań, a także system walki stał się dużo bardziej widowiskowy. Samo sterowanie też ma być bardziej intuicyjne, ale czy tak będzie, to się dopiero przekonamy. Sam jestem zdziwiony tym, że na chwilę obecną Tomb Raider: Legend jawi się jako całkiem ciekawy tytuł. **[eld]**

- GATUNEK: TPP
- PRODUCENT: EIDOS
- DATA WYDANIA: ZIMA 2005
- WWW.EIDOS.COM

TYCOON CITY: NEW YORK

Choć złote czasy tycoonów minęły, to być może nie bezpowrotnie. Przyczynić się może do tego Tycoon City: New York, będący lekką odskocznią od tego, co widziałeś do tej pory. Tym, co różni produkcję Deep Red od przeciętnego tworzenia szkoły, jest przede wszystkim rozmach. Nie tylko objawiający się w możliwościach gracza, ale i grafice.

O tej ostatniej powiedzieć wystarczy jedno – wygląda nieco lepiej niż GTA 3. Aby grę uruchomić, nie trzeba mieć również szczególnie potężnego komputera, wystarczy 1,2 GHz i 256 MB RAM. Na czym zaś polega sama rozgrywka? Oczywiście na tym co zwykle, czyli pomnażaniu własnego majątku. Wielkie Jabłko, na którego terenie dzieje się akcja, daje oczywiście spore możliwości – gracz może uruchomić jeden z pięćdziesięciu biznesów.

Wśród nich znajdą się np. nocne kluby, restauracje, firmy finansowe z Wall Street, wielkie domy mody i wiele, wiele innych. Każdy ze swoich biznesów i budynków (w tym monumentalnych drapaczy chmur) możesz umieścić w dowolnym miejscu Nowego Jorku, całkowicie na nowo tworząc jego architekturę. Nie braknie też możliwości wprowadzania ulepszeń, co sprawi, że mieszkańcy będą chętniej korzystać z twojej oferty, zostawiając ci oczywiście pieniądze. Czy Tycoon City będzie udaną próbą reanimacji umierającego gatunku, dowiemy się już za kilka miesięcy. **[Qn`ik]**

- GATUNEK: STRATEGIA/TYCOON
- PRODUCENT: DEEP RED
- DATA WYDANIA: WAKACJE 2005
- WWW.ATARI.COM/TYCOONCITY

ULTIMATE SPIDER-MAN

Ostatni raz było głośno o Spider-Manie przy okazji premiery drugiego filmu z tym niebiesko-czerwonym komiksowym bohaterem. Niestety posiadacze PC-tów z dwóch stworzonych przez firmę Activision gier dostali tylko tę mniej ciekawą, przeznaczoną raczej dla dzieci. Tylko na konsolach ukazała się

produkcja zatytułowana Spider-Man 2: The Game, która w doskonały sposób wykorzystywała pomysł na swobodę rozgrywki serii GTA, wzbogacony o superbohaterów i superłotrów.

Ultimate Spider-Man to w pewnym sensie kontynuacja tamtej gry. Człowiek Pająk znów staje do walki o bezpieczeństwo mieszkańców Nowego Jorku, ma możliwość swobodnego przemieszczania się po jego ulicach (i nad nimi), a poza zadaniami powiązanymi z główną osią fabuły metropolia kryje jeszcze wiele innych, dodatkowych wyzwań, którym stawić czoło może jedynie superbohater.

Gra wykorzystuje tym razem nie filmową, a komiksową licencję. (Ultimate to nazwa serii wydawnictwa Marvel, która przedstawia znanych klasycznych bohaterów w nowej, odmłodzonej postaci.) Związki z komiksem widać przede wszystkim w oprawie gry – **wykorzystuje ona te same efekty graficzne, co współczesne komiksy** (głównie komputerowe kolorowanie paneli), a w przerywnikach animowanych ożywione kadry komiksu, podobnie jak w grze XIII. Warto dodać, że scenariusz wyszedł spod ręki **Briana Michaela Bendisa**, jednego z najbardziej utalentowanych komiksowych scenarzystów. Fanów Pajączka ucieszy wiadomość, że jedną z grywalnych postaci jest Venom, mroczny kosmiczny symbiont, zły brat bliźniak Spider-Mana. **[hut]**

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: TREYARCH
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2005
- WWW.ACTIVISION.COM

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Choć to połowa roku, to jednak już teraz śmiało możemy powiedzieć, że rok 2005 należał do World of Warcraft i do gatunku MMORPG. W WoW gra przecież cały świat, włącznie z konkurencją Blizzarda. Nic zatem dziwnego, że w kolejce na premierę czekają kolejne MMORPG-i. Jednym z nich jest Vanguard: Saga of Heroes. **To kolejny MMORPG nowej generacji**, pozwalający graczowi na życie w świecie stworzonym na potrzeby gry.

I tak gracz będzie mógł popijać w tawernie, spacerować po rozległych miastach, będzie przemierzał pustynie i morza, a także walczył w klasycznych 'dungeonach'. Mało tego, **gracz będzie mógł się także stać właścicielem domu czy pojazdu, które będą świadczyć o jego bogactwie!**

Sam świat gry nie opiera się na żadnym znanym systemie, ale jest niemal klasyczny. Jest magia i miecz, smoki i rycerze oraz skrzynie pełne skarbów. Jak zapewniają sami autorzy, gracz będzie miał spory wpływ na ten świat. Chociażby poprzez manipulację władcami czy wymiarem sprawiedliwości. Graficznie Vanguard prezentuje się na dziś całkiem nieźle, choć Guild Wars to nie jest na pewno. Z drugiej strony, to jest MMORPG, więc jego zadaniem nie jest startować w konkursie piękności. A czy sam Vanguard będzie mógł równać się z World of Warcraft? Przypuszczam, że wątpię. **[eld]**

- GATUNEK: MMORPG
- PRODUCENT: MICROSOFT
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.SIGILGAMES.COM

FOOTBALL MANAGER 2006

Kolejny rok, kolejne gry piłkarskie. Tutaj nic się nie zmienia.

Sports Interactive zgodnie ze swoją uświęconą tradycją powraca z nową częścią i lekko zmodyfikowanym tytułem.

Zatem w telegraficznym skrócie o zmianach, jakie zaszły od FM 2005, który – jak pamiętacie – trochę mnie rozczarował. Największa to **całkowicie nowy system treningowy**. Teraz trenerzy odgrywają większą rolę niż dotychczas i od treningu zależy w większej mierze gra zespołu. Przy czym cały interfejs jest łatwiejszy w obsłudze. Z innych zmian trzeba odnotować kolejne **rozszerzenie interakcji z zawodnikami**. Sam **engine gry jakoś specjalnie się nie zmienił**, bo panowie ze Sports Interactive uznali, że zbliżyli się w FM 2005 do perfekcji. Może tylko trochę dopracowano sekwencje meczowe. Tak czy inaczej fani talentu Sports Interactive na pewno się nie zawiodą, a ja mam cichą nadzieję, że błędy sprzed roku zostaną poprawione. **[eld]**

- GATUNEK: MANAGER
- PRODUCENT: SEGA
- DATA WYDANIE: JESIEŃ 2005
- WWW.SEGA.COM

To co prawda ciekawostka konsolowa, ale pokazuje, w jaki sposób – czasem – działa branża gier. Podczas prezentacji konsoli PlayStation 3 pokazano oszałamiający filmik z gry Killzone, który – jak wówczas twierdzono – był generowany w całości w czasie rzeczywistym. Mimo wątpliwości dziennikarzy Sony wciąż podtrzymuje swoją wersję, ale już pojawiły się głosy osób związanych z produkcją tego filmiku, które twierdzą, że wszystko było prerenderowane. No i bądź tu mądry.

X3: REUNION

osmos, ostateczna granica... Nie la niemieckiego EgoSoftu, które od lat mie bariery gatunku 'elitepodobnych'. Drogę ku gwiazdom (a przynajmniej wiazdorstwu) rozpoczęła niezła : Beyond the Frontier i całkiem dobre -Tension. Przełom nastąpił wraz ze wietną X2: The Threat, po której miał astąpić X2: The Return. Miał, ale nie astąpi – krótko przed targami E3 Egooft poinformował, że prace nad nim ostały wstrzymane czy może raczej – że

mienił się w pełnoprawny sequel – X3: eunion. Twórcy twierdzą przy tym, że echy charakterystyczne serii – otwartość i wielowątkowość – zostaną w X3: eunion nie tylko utrzymane, ale wręcz odatkowo rozwinięte do rozmiarów, kich dotąd nie znaliśmy!

ak zwykle przyjdzie nam swobodnie HANDLOWAĆ na galaktycznym wolym rynku, WALCZYĆ z każdym wszystkimi przy użyciu tak pojedynzych myśliwców, jak i całych flot, BUDOWAĆ galaktyczne imperium andlowe i militarne, a przy tym wszystim MYŚLEĆ – gdyż AI (a ściślej – AL – Artificial Life) w X3: Reunion stanowić ma wyzwanie także dla weteranów gwiezdnych wędrówek i wojen. Tych ostatnich ucieszyć powinna także obietnica usprawnień – poprawione zostanie wszystko to, co budziło zastrzeżenia: od interfejsu po loty w atmosferze.

X3: Reunion tworzona jest w oparciu o zupełnie nową technologię X3 Reality, która prócz funkcji DirectX9 pozwoliła twórcom m.in. na zwiększenie średniej liczby wielokątów składających się na model statku (tych ponad 200!) do ok. 25 tys! **[gem]**

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: EGOSOFT
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.X3-REUNION.COM

Developerzy z USA ustępują pola programistom z innych krajów.

YOU ARE EMPTY

To mroczny shooter rozgrywany w realiach Związku Radzieckiego, gdzie w wyniku błędu naukowców na wolność wydostają się mutanty, które szybko pustoszą ulice państwa totalitarnego. Silnym punktem You Are Empty ma być właśnie **oryginalna fabuła oraz ciężki, mroczny klimat**. Gra jest nieliniowa i ponoć ma kilka zakończeń, choć zadanie pozostaje bez zmian – powstrzymać mutanty.

Bohaterem jest niedoszła ofiara eksperymentu radzieckich naukowców (mającego na celu wykreowanie nadczłowieka), która jednak przeszła przez część procesu. W efekcie **momentami nasz bohater przyjmuje cechy mutantów**, co, rzecz jasna, wpływa na rozgrywkę. Graficznie autorzy obiecują rewelacje, ale szczerze mówiąc obrazki, jak i filmiki prezentują się dość przeciętnie. Chociaż nie można powiedzieć, że Rosjanie nie stworzyli ciężkiego i ponurego klimatu. Dominują wszelkie odcienie brązu i szarości. A nad pustymi budynkami i ulicami unosi się duch towarzysza Stalina. Smutna szara rzeczywistość Związku Radzieckiego.

Gra premierę będzie mieć dopiero **w przyszłym roku**, zatem Rosjanie mają sporo czasu, by dopracować wszelkie niuanse. Jeśli uda im się sprostać wymaganiom stawianym dzisiejszym shooterom pod względem technicznym, gra może się okazać hitem. **[eld]**

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: 1C
- DATA WYDANIA: 2006
- WWW.YOUAREEMPTY.COM

THE WITCHER

samej grze tym razem pisać nie będziemy, bo przecież niedawno The Witcher ył tematem numeru. Zatem może o tym, jak został przyjęty? Tak, w tym roku w Los ngeles **zauważono naszego Wiedźmina**. The Witcher spotkał się ze sporym ainteresowaniem. Ba, doczekał się nawet obrazka na www.penny-arcade.com, gdzie zamieszczane branżowe żarciki.. Zaś Serwis IGN uznał Wiedźmina za drugą (po Oblivionie) grę RPG tych targów! **[eld]**

QN'IK

Czysta radość płynąca z gry – to najważniejszy element, który przyświeca Croteam przy zabaw... To znaczy przy tworzeniu Serious Sama 2. Pierwsza część została nieoficjalnie okrzyknięta ideologicznym następcą Duke Nukema. Czy dwójka powtórzy ten sukces?

DATA PREMIERY: KONIEC 2005
PRODUCENT: CROTEAM
DYSTRYBUTOR: CENEGA
WWW.SERIOUSSAM2.COM

Miano następcy DN3D w przypadku pierwszego Serious Sama wydaje mi się jednak przyznane na wyrost. Choć gra (dla przypomnienia – stworzona głównie po to, żeby zaprezentować możliwości znakomitego wówczas engine'u) bez wątpienia **była niezwykle przyjemna i rozruszała nieco skostniały światek FPS-ów**, wydawało się, że nad konwencją bezmyślnego strzelania autorzy mogli jeszcze nieco posiedzieć.

Wyłącz mózga!

Tak też zrobili, dzięki czemu jeszcze w tym roku być może pograny sobie w Serious Sama 2, który łączy wszystko to, co znakomicie sprawdziło się w poprzedniku, z wieloma nowymi, czasem nieco szalonymi pomysłami. Ogólne **założenia pozostały naturalnie takie same**. Gracze, którzy ze zręcznościowych FPS-ów najbardziej lubią Deus Eksa (a ze słodyczy schab...), nie mają zupełnie czego w tej grze szukać. Tu inteligencja u przeciwników nie występuje w ogóle – a i u gracza jest wysoce zbędna. Gra ponownie opierać się będzie na bieganiu po dużych planszach i szybkim celowaniu w pojawiających się ze wszystkich stron przeciwników. Którzy, warto zaznaczyć, nie mają wysublimowanej taktyki. Ich poczynaniami kieruje prosty skrypt, przez co ich cel jest tylko jeden – zabić naszego bohatera. Nawet jeśli w tym celu czasem trzeba wysadzić również siebie...

Dwie minuty o niczym

Fabuła w SS2... będzie. Oczywiście banalna i mało ambitna, ale za to przedstawiana w bardzo **długich scenkach przerywnikowych, trwających nawet po dwie minuty** (!). Na specjalnym pokazie w siedzibie Take Two widziałem tylko intro. Było całkiem sympatyczne, choć nie powiem, żebym miał ochotę zrywać boki ze śmiechu. Filmów będzie sporo, a autorzy jeszcze mają kilka miesięcy (dokładnie około czterech) na usprawnianie gry, więc wiele się jeszcze może zmienić. Choć i prezentowana wersja, która nie nosiła nawet miana alfy, wyglądała już na skończoną. Dość powiedzieć, że pracownik Croteam, który ją prezentował, pokazał wszystkie światy, całą broń, masę przeciwników – a wszystko to cały czas grając.

Szczegółowe mięso armatnie

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to zdecydowanie poprawiona grafika. Engine jest nowy, napisany specjalnie dla tej gry. Dla graczy oznacza to przede wszystkim **bardzo duże etapy** i jeszcze więcej (o ile to w ogóle możliwe) wrogów znajdujących się jednocześnie na ekranie. Bardzo duże wrażenie robią modele przeciwników. Miałem je okazję obejrzeć na specjalnie do tego przygotowanej planszy, w której stali oni w jednym miejscu i nie przejawiali chęci do ataku. Wygląd wrogów nie pozostawiał tam wiele do życzenia, wszystko było szczegółowe i pięknie cieniowane dzięki bump mappingowi.

Z tym ostatnim wiąże się również inna kwestia. W Serious Samie 2 pojawia się zdecydowanie więcej niż w poprzedniku **ogromnych, mniej więcej pięciometrowych stworów**. Na przykład gigantyczna pajęczyca – matka wielokrotnie pojawia się obok setek swoich maleństw. Jak to się dzieje, że komputer się wtedy nie zatyka, a gra nie traci na prędkości? To bardzo proste – choć modele wyglądają na niezwykle szczegółowe, tak naprawdę składają się z kilkudziesięciu wieloboków, a ich wygląd zawdzięczamy tylko wspomnianemu wyżej bump mappingowi.

Niewybredny Sam

Kończąc sprawy natury technicznej, warto wspomnieć o bardzo dużej skalowalności engine'u. Pograć w Serious Sama 2 można już swobodnie (ponoć) nawet na procesorze z 1,5 GHz i kartą graficzną GeForce 3 (czy jakąkolwiek inną obsługującą shadery 1.1). Oczywiście na takim komputerze nie osiągnie się maksymalnej jakości grafiki, ale tak całkiem szczerze mówiąc, po prostu w grze nie ma chwili czasu na oglądanie pięknych widoków. Cóż z tego, że **modele wrogów są piękne, a skóra na różnych zwierzętach występujących w grze to szczyt osiągów mapowania**, skoro średnia długość życia wroga nie jest dużo większa niż dwie sekundy i widzi się je najczęściej wtedy, gdy pędzą do Sama z drugiego końca lokacji?

Za siedmioma światami...

Lokacjom, w których toczy się walka, warto poświęcić więcej miejsca. Gra oferować będzie 7 różnych światów, każdy podzielony na sześć misji. Graficznie nie stanowią one może rewolucji na miarę FarCry'a, ale są dużo bardziej zróżnicowane. Dżungla, starożytne miasta, nowoczesne metropolie, coś na podobieństwo piekła i kilka innych. **Szczególnie spodobała mi się kraina olbrzymów**, w której Sam porusza się po lesie. Wielkie grzyby dookoła sprawiły, że poczułem się przez chwilę jak, nie przymierzając, smurf. Warto też zaznaczyć, że prawie wszystko w grze będzie można zdemolować. Jakaś stojąca na środku polany wioska? Kilkadziesiąt rakiet i już mamy wyczyszczoną równinę bez śladu życia...

Zwal se pnia!

Zapytałem autorów, czy możliwość zwalenia każdego drzewa będzie miała jakieś wymierne

Second Encounter

Wielu graczy do niedawna uważało, że oficjalnym sequelem Serious Sama była gra SS: The Second Encounter. Tymczasem to był tylko samodzielny dodatek. W CD-Action dostał również bardzo wysoką ocenę 9. Warto zaznaczyć, że średnia w Internecie była dokładnie taka sama jak pierwszej części: 83,4%.

A gdzie domek z piernika na kurzej łapce, ha?! Co to za bajka?!

Prawie wszystko w grze możesz zniszczyć – równaj z ziemią całe wioski!

Gra roku?

Chyba nikt się nie spodziewał, że niepozorny Serious Sam zyska sobie taką przychylność graczy i prasy branżowej. Gra dostała nagrody w prawie wszystkich prestiżowych zagranicznych wortalach, a w bardzo liczącym się GameSpocie dostała nawet tytuł gry roku 2001, wyprzedzając m.in. Black & White i Max Payne'a! W CD-Action gra dostała ocenę 9+ (spolszczenie niestety było dużo gorsze – ocena 4).

Shrek, to ty?!

Nie wiedzieć czemu ślniący się dinozaur nie budzi zaufania...

Gra łączy wszystko to, co znakomicie sprawdziło się w poprzedniku, z wieloma nowymi, czasem nieco szalonymi pomysłami.

skutki i zastosowanie w grze. Odpowiedzieli, że nie zdecydowali się na całkowite zintegrowanię silnika fizycznego z walką. Owszem, czasem spadające drzewo czy spowodowana przez gracza lawina będzie w stanie zabić jakichś przeciwników, ale tylko w wybranych i z góry ustalonych miejscach. W całej reszcie spadająca kłoda przenika tak przez wrogów, jak i gracza.

Po drugiej stronie celownika

Właśnie – wrogowie. Ma ich być **45 rodzajów**, nie zabraknie też oczywiście starych, choć niekoniecznie lubianych znajomych. Mamy tu więc odpowiedniki byków z pierwszej części, zwariowanych samobójców, którzy detonują się po dotknięciu Sama i całą masę innych – niekoniecznie groźnych w pojedynkę, ale zabójczych w większych grupach. Przy większych poczwarach pojawią się też hitboksy (czyli ich ciała będą podzielone – jeśli trafisz w specjalnie czułe miejsca, zgon wroga nastąpi znacznie szybciej), przy mniejszych nie było takiej potrzeby, bo poruszają się tak szybko i są tak niewielkie, że nie miałoby to znaczenia. W grze znajdzie się również zdecydowanie większa liczba bossów. Szczególnie efektowny ma być ostatni – niestety nie miałem okazji zobaczyć go w akcji, ale autorzy obiecują, że na pewno przejdzie do historii.

Jak ci się powozi?

Bardzo ciekawymi przeciwnikami są toczące się kolczaste kule – niezbyt szybkie, ale dość potężne i trudne do odstrzelenia. Najciekawsze w nich jest

Gra powinna dostarczyć ci około 25-30 godzin zabawy. To ponad dwa razy więcej niż pierwszy Serious Sam!

Jednak to, że w jednym etapie do środka takowej będzie mógł wejść również Sam. Zabawa w chomika (kula napędzana jest oczywiście nogami bohatera) jest przednia, ale w gruncie rzeczy mało skuteczna. Dlatego też **w grze pojawią się również pojazdy (dziesięć typów)** oraz wolnostojące działka. Fizyka zachowania tych pierwszych w wersji, którą widziałem, pozostawiała sporo do życzenia, ale myślę, że do czasu wypuszczenia gry na rynek znacznie się to zmieni.

Jedną z broni w Serious Samie powinny być tiktaki...

Robaczywy arsenał

Czymże by był jednak Serious Sam bez potężnej broni? Pod tym względem nastąpiła ewolucja. Rodzajów oręża będzie kilkanaście. Oprócz standardowych pistoletów, strzelby, miniguna, snajperki itp., pojawią się też bardziej **zwariowane narzędzia mordu**, jak np. obładowana od pazurów po dziób materiałami wybuchowymi... papuga (Croteam zapatrzyło się w Team17 czy jak?). Jakby tego było mało, każda broń będzie miała dwa tryby strzałów. Możliwość eksterminacji przeciwników nie skończy się na pukawkach i pojazdach (z których można nie tylko strzelać, ale i przejeżdżać nimi wrogów). W grze będzie też pokaźny system bonusów. Jeden z nich, furia, sprawi, że Sam na chwilę zyska wielką siłę, która pozwoli mu złapać leżący nieopodal przedmiot (np. wóz) lub przeciwnika i rzucić nim we wrogów.

W Serious Samie 2 powrócą najbardziej znani wrogowie z pierwszej części - w tym samobójcy i byki!

Kontrowersyjne rozmaitości

Croteam stara się jak może, żeby rozrywka była jak najbardziej zróżnicowana, w końcu przecież ciągłe strzelanie każdemu może się znudzić. Do gry wprowadzili więc przy tej okazji elementy platformówki (choć z tego, co widziałem, nie będą one irytująco trudne – ot, przeskoczyć sobie kilka razy nad lawą) i misje na czas (hmmm...). Sam będzie chodził po planszy z tykającą bombą i jeśli nie uda mu się dojść do wyznaczonego miejsca w odpowiednim czasie – sorry, load game. Nie uważam, żeby to akurat był najszczęśliwszy sposób na urozmaicenie, ale na szczęście pojawi się też kilka naprawdę dobrych pomysłów.

Przede wszystkim bardzo mi brakuje od czasu gier „djukopodobnych" statystyk wyświetlanych po zaliczeniu etapu. Miło wiedzieć, z jaką celnością się strzelało, ile poszło amunicji i czy pozostał przy życiu jakiś niezauważony wróg. Na szczęście te wszystkie dane powinny się znaleźć w SS2 po przejściu każdego etapu. Podobnie jak w poprzedniej części, podczas misji gracz będzie miał również dostęp do dodatkowych danych o broni i wrogach, których napotka.

Skoro już o nowościach w rozgrywce mowa, warto wspomnieć jeszcze o dwóch elementach. **W grze pojawią się NPC-e**, czyli najczęściej małe stworki zamieszkujące planetę, na której aktualnie znajduje się Sam. Będą one pomocne – niektóre przyniosą apteczki i amunicję, inne wspomogą go w walce (choć oczywiście niezbyt skutecznie). Zabicie ich nie będzie jednak miało wpływu na rozgrywkę, są one tylko urozmaiceniem i sposobem na wrzucenie do gry nowych żartów. Czasem na przykład, gdy się dobrze rozejrzeć, można dostrzec parkę NPC-ów... kopulującą w krzakach.

Drugim elementem wprowadzającym dodatkowe walory do rzezi są mini misje, zlecane co jakiś czas podczas trwania etapu. Czasem są trywialne, np. zniszczenie jakiejś grupy wrogów, czasem jednak zdarzają się dość ciekawe pomysły. Na przykład na samym początku misji dziejącej się w śnieżnej krainie Sam ubrany jest w swój standardowy podkoszulek. Aby nie zamarzł z zimna, gracz musi jak najszybciej znaleźć mu ubranie. Niby nic wielkiego, a cieszy.

Samotny Sam?

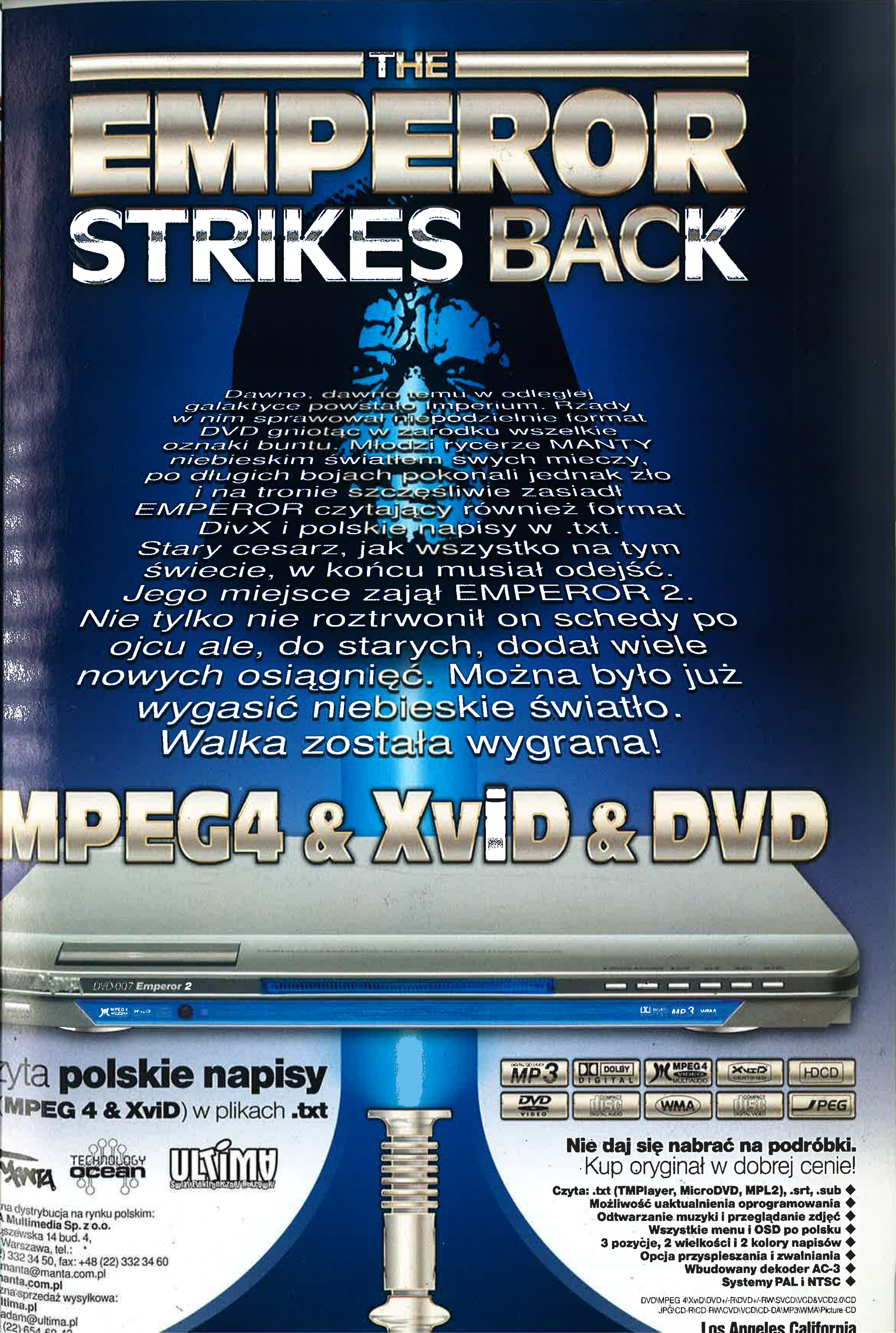
Na koniec zostawiłem sobie rzecz najbardziej kontrowersyjną – multiplayer. Wbrew wszelkim prawidłom i regułom rządzącym rynkiem FPS-ów, **chłopaki z Croteam postanowiły skoncentrować się przede wszystkim na grze single player i co-operative**. Nie postanowiono jeszcze, czy w ogóle pojawią się w grze nawet tak podstawowe, zdawałoby się, tryby, jak deathmatch czy capture the flag. – *Zdecydowaliśmy się na skoncentrowanie naszych sił na robieniu tego, co jest naprawdę, ale to naprawdę dobre.* – powiedział mi jeden z członków Croteam. – *I jestem pewien, że jak zagrasz w naszą grę, zgodzisz się ze mną.*

Niczego innego sobie nie życzę. |CDA|

Pograć w Serious Sama 2 można już swobodnie (ponoć) nawet na procesorze z 1,5 GHz i kartą graficzną GeForce 3.

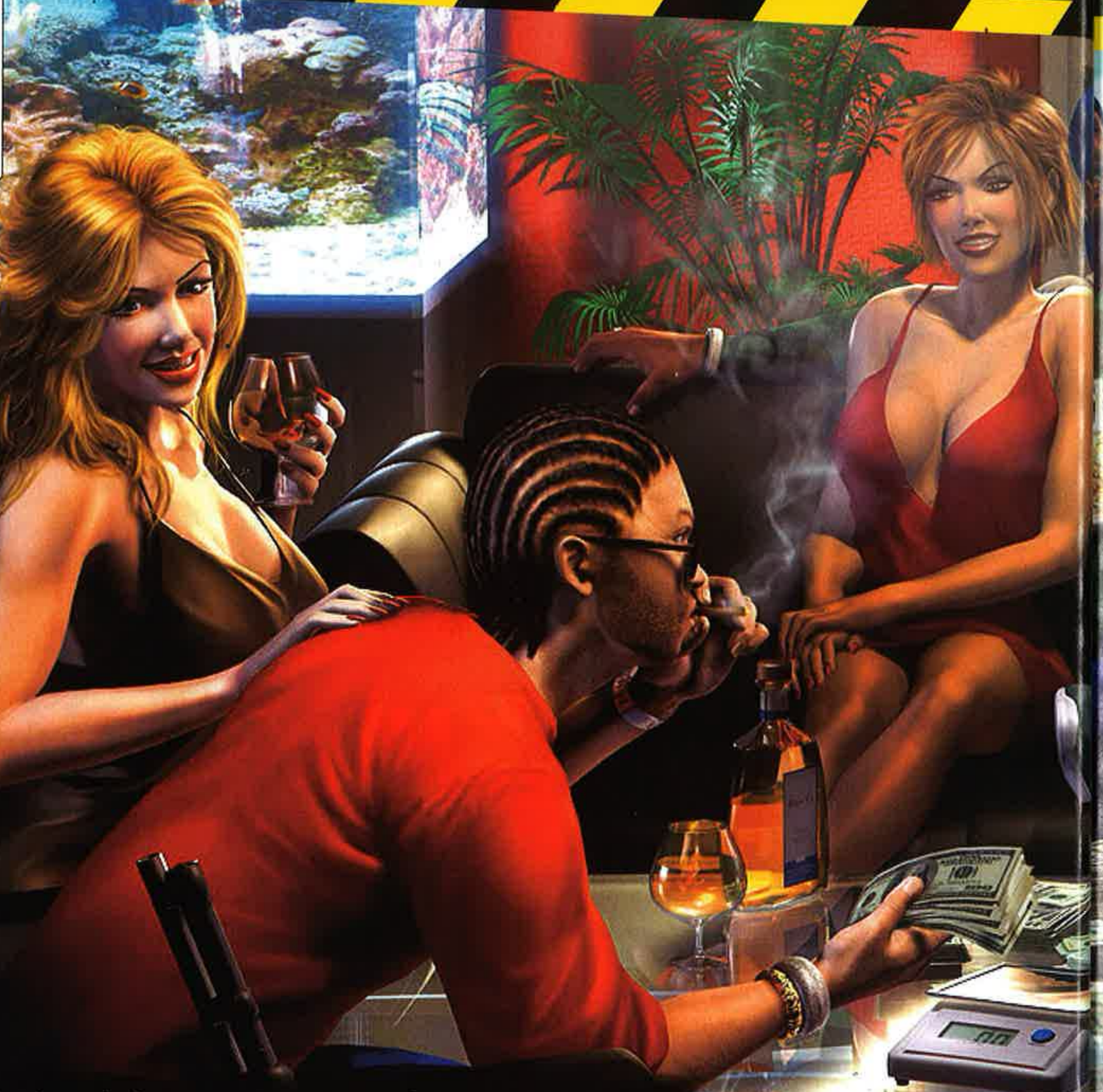
Modele wrogów są niesamowicie szczegółowe. Ale i tak długi się na nie nie napatrzysz.

Łatwiej go obejść czy prześcignąć? Oto jest pytanie.


THE
EMPEROR
STRIKES BACK
Dawno, dawno temu w odległej
galaktyce powstało Imperium. Rządy
w nim sprawował niepodzielnie format
DVD gniotąc w zarodku wszelkie
oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY
niebieskim światłem swych mieczy,
po długich bojach pokonali jednak zło
i na tronie szczęśliwie zasiadł
EMPEROR czytający również format
DivX i polskie napisy w .txt.
Stary cesarz, jak wszystko na tym
świecie, w końcu musiał odejść.
Jego miejsce zajął EMPEROR 2.
Nie tylko nie roztrwonił on schedy po
ojcu ale, do starych, dodał wiele
nowych osiągnięć. Można było już
wygasić niebieskie światło.
Walka została wygrana!
MPEG4 & XviD & DVD
DVD 007 Emperor 2
…yta polskie napisy
(MPEG 4 & XviD) w plikach .txt
MP3
DOLBY DIGITAL
MPEG4
XviD
HDCD
DVD VIDEO
WMA
JPEG
MANTA
TECHNOLOGY ocean
ULTIMA
…na dystrybucja na rynku polskim:
…A Multimedia Sp. z o.o.
…szewska 14 bud. 4,
…Warszawa, tel.:
…) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
…manta@manta.com.pl
…anta.com.pl
…na sprzedaż wysyłkowa:
…ltima.pl
…adam@ultima.pl
…(22) 654 60 4…
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!
Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub ◆
Możliwość uaktualnienia oprogramowania ◆
Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć ◆
Wszystkie menu i OSD po polsku ◆
3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów ◆
Opcja przyspieszania i zwalniania ◆
Wbudowany dekoder AC-3 ◆
Systemy PAL i NTSC ◆
DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture-CD
Los Angeles California

PAN RADO

PODEJRZANI



Wciąż brzmią fanfary po światowej premierze Grand Theft Auto: San Andreas na PC, a gra już została okrzyknięta niekwestionowanym królem (królową?) wirtualnego przestępczego podziemia. Najgroźniejsze gangi branży gier komputerowych jednak nie zamierzają dopuścić do tego, by ten stan długo się utrzymał.

Kolejne wielkie firmy rozpoczynają produkcję gier mających jeśli nie strącić z głowy, to chociaż ułamać ząbek z korony najnowszego GTA. Czy którykolwiek z planowanych „zabójców San Andreas" spełni swoje niewątpliwie trudne zadanie, przekonamy się dopiero, kiedy ci staną przed sądem złożonym z graczy i recenzentów. Tymczasem przygotowaliśmy dla was kartotekę opisującą śmiałków czyhających na pozycję zajmowaną w komputerowym półświatku przez Grand Theft Auto.

LOS TABLOIDOS

TOTAL OVERDOSE

GANG: SCI GAMES
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY: WRZESIEŃ 2005

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Choć główny bohater Total Overdose nie para się zbrodnią, jego niecodzienne metody walki z przestępcami i kryminalna przeszłość, a także środowisko, w jakim toczy się akcja, pozwalają zakwalifikować grę do kategorii produkcji „niegrzecznych". Postać sterowana przez gracza zostaje zwolniona z federalnego więzienia w zamian za zgodę na współpracę z DEA – agencją zajmującą się zwalczaniem narkotykowego biznesu. Bohater ma zająć miejsce swojego brata bliźniaka – agenta, który został ciężko ranny podczas próby ujęcia narkotykowego bossa. Smaczku całej sprawie dodaje fakt, że wspomniany niegodziwiec zamordował w przeszłości ojca obu panów. Świeżo upieczony stróż prawa tym chętniej rusza jego śladem, rozpoczynając przygodę łączącą elementy Max Payne'a, GTA i – uwaga – Prince of Persia.

TEREN DZIAŁANIA

Akcja Total Overdose rozgrywa się w Meksyku. Autorom jednak nie zależało na realistycznym odtworzeniu tego obszaru; pozostali wierni wizji przedstawionej w rozlicznych komiksach, tanich powieściach sensacyjnych i filmach, z „Desperado" na czele. Nie zabraknie tu karabinów ukrywanych w futerałach na gitary, kręcących wąsem latynoskich złoczyńców i pięknych kobiet o jasno- i ciemnobrązowej karnacji. Klimat południowego zachodu ma podtrzymywać również muzyka, łącząca punk-rock z tradycyjnymi meksykańskimi melodiami. Śladami narkotykowego barona dotrzemy do wielu – jak obiecują autorzy – atrakcyjnych lokacji, skąpanych w promieniach pustynnego słońca.

PROGNOZA

Total Overdose może się okazać wielkim hitem – miejmy tylko nadzieję, że autorzy potraktują użytkowników PeCetów poważnie i rozbudują grę w stosunku do powstającej równolegle wersji na Xboksa.

MODUS OPERANDI

Co ciekawe, strzelaniny typowe dla filmów Rodrigueza uzupełnione są tu akrobacjami rodem z Matriksa. Im lepiej radzimy sobie z wrogami, tym efektowniejsze ewolucje możemy wykonać – bieganie po ścianach nie stanowi dla bohatera problemu. Nie zabraknie również prowadzenia pojazdów (w przeciwnym przypadku Total Overdose prawdopodobnie nie znalazłoby się w tej „kartotece"). Oprócz potężnych samochodów terenowych i kuloodpornych furgonetek, siądziemy za kierownicą między innymi... traktora! Poza tym do naszej dyspozycji oddany zostanie pokaźny arsenał broni, a także umiejętności specjalne, jak np. możliwość przywołania na pole walki meksykańskiego zapaśnika.

GODFATHER

GANG: ELECTRONIC ARTS
PRZEWIDYWANY TERMIN ZWOLNIENIA: POCZĄTEK 2006

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Godfather jest oczywiście komputerową adaptacją – czy raczej rozwinięciem – kapitalnego „Ojca Chrzestnego" Francisa Forda Coppoli. Akcja gry rozgrywa się równolegle do dwóch pierwszych części filmowej trylogii, a gracz wciela się tu w stworzonego przez siebie młodego gangstera. Z naszą pomocą spaczony zbrodnią młokos będzie wykonywał zadania dla Vito Corleone i jego syna, Michaela, a także poszczególnych poruczników wielkiego Dona.

TEREN DZIAŁANIA

Wolę ojca chrzestnego będziemy wykonywać w Nowym Jorku – dokładnie takim, jakim przedstawił go Coppola. Nie zabraknie tu lokacji znanych z filmu, pojawią się również znajome twarze – co ciekawe, w procesie tworzenia gry wzięli udział aktorzy znani z kinowego pierwowzoru. Tom Hagen przemówi więc głosem Roberta Duvalla, a w rolę Vito wcielił się sam Marlon Brando (jego kwestie nagrano niedługo przed śmiercią aktora). Autorzy obiecują, że świat znany z dużego ekranu zostanie odtworzony z niespotykaną dotąd dokładnością. Do premiery jednak pozostało jeszcze dużo czasu, nieprędko więc się przekonamy, ile prawdy jest w tych zapewnieniach.

MODUS OPERANDI

Zadania będziemy mogli wykonywać na różne sposoby – droga negocjacji czy skuteczne zastraszanie może otworzyć nam wiele drzwi, niemniej drewniany kij i broń palna również się przydadzą w załatwianiu brudnych interesów. Nie zabraknie także efektownych pościgów, zarówno pieszych – na dachach i w ciasnych alejkach – jak i samochodowych. Twórcy gry jednak obiecują, że znajdzie się również miejsce na płomienny romans – rozbudowany wątek przygodowy ma być przeciwwagą dla scen akcji.

PROGNOZA

Wygląda na to, że Godfather uplasuje się w ścisłej czołówce gier opartych na filmach – niepokoją jedynie plotki, jakoby Francis Ford Coppola odciął się od projektu zniesmaczony zaprezentowaną mu wczesną wersją gry.

TOTAL OVERDOSE™

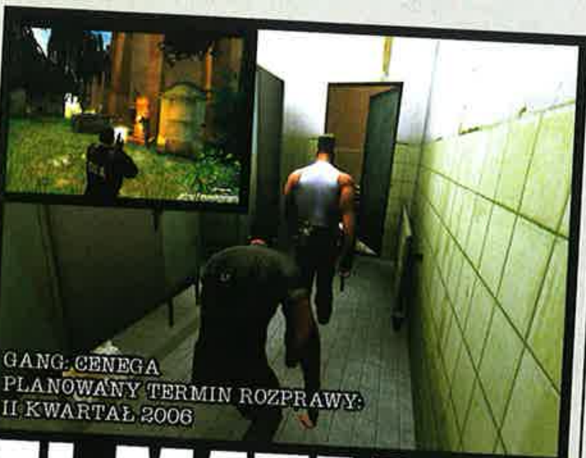
BRUKOWIEC CODZIENNY

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Podobnie jak Total Overdose, El Matador opowiada historię balansującego na granicy prawa agenta DEA. Celem gracza będzie rozpracowanie potężnej narkotykowej organizacji, a także pomszczenie śmierci brata. Autorzy obiecują liczne zwroty akcji, a istotnym elementem fabuły będą rozterki moralne głównego bohatera. Zwalczając ogień ogniem gracz powoli staje się tym, co poprzysiągł zniszczyć. To dlatego El Matador znalazł się w tym zestawieniu, zwłaszcza że – podobnie jak w GTA – będziemy tu kraść, niszczyć i zabijać – tyle, że w słusznej sprawie. mapy będziemy mogli zwiedzić dopiero, kiedy podyktuje nam to fabuła – ale twórcy gry zapewniają, że i tak będziemy mieli dużą swobodę ruchu.

MODUS OPERANDI

Oprócz umiejętności, takich jak prowadzenie samochodu czy obsługiwanie karabinu, będziemy się musieli nauczyć działać z zaskoczenia. Choć elementy skradankowe nie są tak rozbudowane jak w Splinter Cell, pełnią bardzo istotną rolę – zwłaszcza jeśli nasi przeciwnicy mają przewagę liczebną. Bezszelestne przemykanie – podobnie jak jeżdżenie – obserwujemy zza pleców głównego bohatera, ale kiedy przychodzi czas na wymianę ognia, akcja ukazana jest „z oczu" dzielnego agenta. Warto opanować wszystkie dostępne techniki walki z niegodziwcami, bo szefowie Narkomafii – podobnie jak współpracujący z nimi Sicarios (elitarny oddział płatnych zabójców) – to nie lada twardziele. Jeden z nich ma np. hak wstawiony w miejsce ręki, inny z kolei z biegłością posługuje się kataną.



GANG: CENEGA
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY:
II KWARTAŁ 2006

EL MATADOR

TEREN DZIAŁANIA

Tym razem zanurzymy się w narkotykowe podziemie Ameryki Południowej. Autorzy obiecują, że każda z piętnastu ogromnych lokacji została pieczołowicie odtworzona na podstawie rozlicznych zdjęć – zarówno tradycyjnych, jak i satelitarnych. Gęsta dżungla, po której przyjdzie nam się poruszać, robi ogromne wrażenie, także dzięki odpowiedniej oprawie dźwiękowej. Odgłosy ptaków, wiatru czy zaginających się pod ciężarem naszych butów źdźbeł trawy wyszły wyjątkowo przekonująco. Rzecz jasna, pojawią się też wnętrza, począwszy od pozornie opuszczonych egzaminów, poprzez posiadłości narkotykowych lordów, a na starożytnych świątyniach skończywszy. Przemieszczanie się pomiędzy lokacjami będzie ograniczone – pewne rejony

PROGNOZA

Choć El Matador nie zagrozi raczej Grand Theft Auto – nie ma nawet takich ambicji – może się okazać całkiem niezłą grą akcji. Fabuła zdaje się co najmniej intrygująca, a od strony wizualnej grze nie można nic zarzucić.

NARC

ZNAKI SZCZEGÓLNE

NARC miał być – w założeniu – remake'em kultowej strzelaniny z automatów. Z czasem jednak projekt ewoluował, a założenia gry dalece odbiegły od tych z oryginału. Wprawdzie wciąż wcielamy się w rolę policjanta z wydziału narkotykowego, ale to, jak będziemy radzić sobie na ulicy, zależy tylko i wyłącznie od nas. Celem bohatera jest odkrycie, kto stoi za

wprowadzeniem na rynek nowego narkotyku. Śledztwo będzie jednak pełne pokus – pieniądze, władza i kobiety są na wyciągnięcie ręki, i tylko od nas zależy, czy sterowana przez gracza postać stanie się częścią środowiska, z którym poprzysięgła walczyć.

GANG: MIDWAY
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY:
SIERPIEŃ 2005

TEREN DZIAŁANIA

To, jakie metody wykorzystujemy, zależeć ma od ścieżki, jaką chcemy obrać. Możemy oczywiście rozbrajać przestępców i ich aresztować, a skonfiskowane przedmioty zdawać na komendzie – słowem, działać zgodnie z regulaminem – ale istnieją też inne sposoby radzenia sobie z przeciwnikami. Kryminalistów można bezlitośnie zabijać, podrzucać dowody, bohater ma także możliwość... „wzmacniania się" narkotykami (byle oszczędnie – można się uzależnić!). Istnieje też trzecia droga – przejęte narkotyki sami możemy sprzedawać, a przestępców wręcz kryć, zajmując się jedynie bezpośrednią „konkurencją". Nasze działania są oceniane, a od reputacji – zarówno wśród policjantów, jak i w przestępczym półświatku – zależy zakończenie.

MODUS OPERANDI

187 Ride or Die to przede wszystkim gra wyścigowa. Od konkurentów jednak wyróżnia ją możliwość strzelania do przeciwników. Element ten zrealizowano bardzo poprawnie, a sterowanie jest intuicyjne. Buck automatycznie namierza oponenta, do nas należy jedynie pociąganie za spust – inaczej niż w Driv3rze, do prowadzenia wymiany ognia nie potrzeba małpiej zręczności. Samochody będzie można oczywiście tuningować, a umiejętności strzeleckie rozwijać. Nie zabraknie też rozrzuconych po asfalcie power-upów, zwiększających okresowo nasze umiejętności.

PROGNOZA

NARC ma się szansę stać jeszcze ciekawszym symulatorem dobrego/złego gliniarza niż True Crime. Niepokoi jedynie fakt, że choć internetowe sklepy wciąż oferują grę w przedsprzedaży, z oficjalnej strony zniknął znaczek „PC". Czyżby nie było nam dane wziąć udziału w brudnej opowieści o policjantach?

STR 01

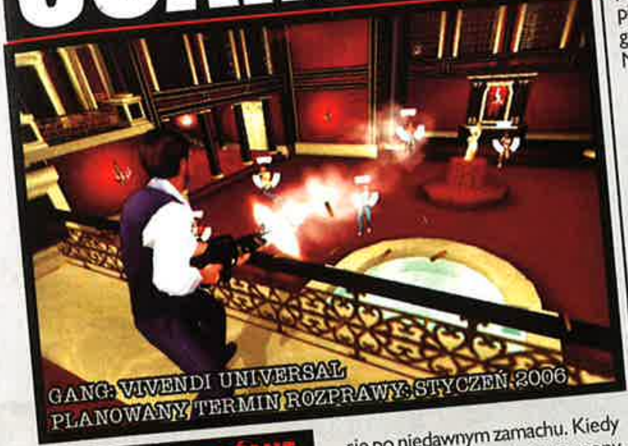
DER SZPICEL

DAS CHOLERNIE GUT MAGAZIN

KLAUS HELMUTH VON ZDUPERSCHMIDT UND ZDRAPKA

CENA: CZYPIENDZIESIĄT

SCARFACE



GANG: VIVENDI UNIVERSAL
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY: STYCZEŃ 2006

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Scarface jest interaktywną kontynuacją wybitnego filmu, której scenarzyści zakładają, że główny bohater, legendarny gangster, przeżywa finałową konfrontację z kinowego oryginału. Wcielimy się w Tony'ego Montanę, upadłego króla zbrodni, który po brutalnym, lecz nieudanym zamachu na życie usiłuje odbudować zniszczone imperium. Wiadomo już, że Al Pacino, oryginalny odtwórca roli Montany, nie użyczy wirtualnemu odpowiednikowi wizerunku ani głosu. Autorzy jednak obiecują, że w grze znajdzie się sporo nawiązań do filmu, usłyszymy także charakterystyczną muzykę Giorgio Morodera.

TEREN DZIAŁANIA

Słowami samego Montany „to miasto jest jak wielki kurczak czekający na farsz" (tak przynajmniej brzmiało to w ocenzurowanej, telewizyjnej wersji filmu). ;) Chodzi oczywiście o Miami, które w latach 80 było nie tylko Mekką pięknych kobiet i całonocnych imprez, ale również centrum kokainowej rozpusty. Co jednak ciekawe, zanim powrócimy na ulice pastelowego miasta, zwiedzimy liczne fikcyjne wysepki, na których Tony ukrywa się po niedawnym zamachu. Kiedy bohater odzyska już utracony majątek i pozycję w przestępczym półświatku, wyruszymy z nim do Kolumbii, w której rozegra się finałowy pojedynek z Alejandro Sosą – narkotykowym baronem, który wydał rozkaz egzekucji Tony'ego.

MODUS OPERANDI

Potężny karabin M60 z dołączonym granatnikiem – taki, jaki widzieliśmy w ostatniej scenie filmu – oczywiście znajdzie się w grze. Poza tym dziesiątki samochodów, samoloty, jachty – wystarczy jeden telefon, a nasi podwładni podstawią pojazd we wskazane miejsce. Będzie można również wynajmować najemników. Innym interesującym elementem jest „tryb szału". Odpowiednio sprowokowany Montana popadnie w bojowy obłęd, co uczyni go – na krótką chwilę – odpornym na kule, szybszym, ale i mniej celnym. Zajdzie również konieczność zakładania „lewych" firm, pełniących rolę pralni pieniędzy. Autorzy w ciekawy sposób łączą elementy typowe dla gier akcji z wątkami ekonomiczno-strategicznymi.

PROGNOZA

O ile idea kontynuacji filmowego Scarface'a może się wydawać chybiona, sam model rozgrywki zapowiada się interesująco. Miejmy tylko nadzieję, że autorzy popracują nieco nad grafiką – w chwili obecnej prezentuje się ona co najwyżej średnio.

187 RIDE OR DIE

ZNAKI SZCZEGÓLNE

187 Ride or Die stanowi w pewnym sensie brakujące ogniwo między Need for Speed: Underground a serią Grand Theft Auto. Choć gra jako taka ma więcej wspólnego z tą pierwszą produkcją, kolejne wyścigi spaja tu „gangsterska" fabuła. Należy przy tym zaznaczyć, że jest gangsterach – w Los Angeles. Miasto – odtworzone dość szczegółowo – wygląda bardzo atrakcyjnie; wrażenie robią efekty rozmywających się świateł, przekonująco wyglądają również zjawiska atmosferyczne. Należy jednak pamiętać, że Buck nie opuszcza nigdy samochodu – ogranicza to w znaczącym stopniu swobodę ruchu, zwłaszcza że wirtualne Los Angeles podzielone jest na sektory. Z drugiej jednak strony, dzięki temu zabiegowi „rozbijanie się" po mieście może się okazać mniej nużące niż np. w pierwszej części True Crime.

MODUS OPERANDI

187 Ride or Die to przede wszystkim gra wyścigowa. Od konkurentów jednak wyróżnia ją możliwość strzelania do przeciwników. Element ten zrealizowano bardzo poprawnie, a sterowanie jest intuicyjne. Buck automatycznie namierza oponenta, do nas należy jedynie pociąganie za spust – inaczej niż w Driv3rze, do prowadzenia wymiany ognia nie potrzeba małpiej zręczności. Samochody będzie można oczywiście tuningować, a umiejętności strzeleckie rozwijać. Nie zabraknie też rozrzuconych po asfalcie power-upów, zwiększających okresowo nasze umiejętności.

GANG: UBISOFT
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY: SIERPIEŃ 2005

ona raczej niskich lotów. Buck, młody uliczny żołnierz, musi bronić swojej dzielnicy atakowanej przez groźnego gangstera, niejakiego Corteza i jego ekipę drapieżnych kociaków (do wyboru, do koloru – brunetki, blondynki...). Wszystko to – jakżeby inaczej – w rytm tłustych hiphopowych bitów. Samo życie, ziooom...

TEREN DZIAŁANIA

Rzecz dzieje się – zresztą jak większość opowieści o czarnoskórych

PROGNOZA

Gra nie proponuje niczego, czego do tej pory nie widzieliśmy lub słyszeliśmy. Miejmy jednak nadzieję, że grywalność będzie stała na wysokim poziomie.

STR 01

PLOTY & MITY

2 DAYS TO VEGAS

TEREN DZIAŁANIA

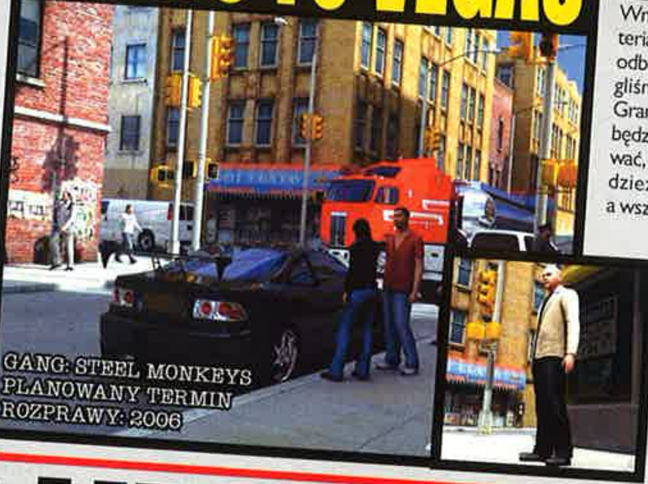
W dwie doby zwiedzimy nie jedno, a kilka amerykańskich miast – niestety autorzy nie zdradzili jeszcze – jakich. Wiadomo jednak, że akcja toczyć się będzie w Kalifornii, a specjalnie przeszkolony zespół redakcyjnych detektywów podpowiada, że znajdziemy się między innymi na ulicach Las Vegas. Z obrazków wynika, że miasta zostały odtworzone w najdrobniejszych szczegółach, włączając w to porozwieszane na ścianach plakaty czy szyldy sklepów. W oczy rzuca się także zróżnicowanie przechodniów – mimo usilnych prób nie zdołałem dostrzec powtarzających się cywilów.

PROGNOZA

Wizualnie 2 Days to Vegas zapowiada się smakowicie, ale wszystko zależy od grywalności. Co więcej, do premiery pozostało dużo czasu – być może gdy gra się ukaże, na tle innych produkcji nie będzie prezentowała się już tak atrakcyjnie.

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Produkcja Steel Monkeys ma być jedną z pierwszych gier nowej generacji. Tworzona równocześnie na PeCety i Xbox 360 (nowa potężna konsola Microsoftu) zachwyca niespotykaną grafiką i bezprecedensowym przywiązaniem do detali. Fabuła skupia się na zwolnionym warunkowo więźniu, który w 48 godzin musi odnaleźć młodszego brata i wyciągnąć go z tarapatów. W sprawę zamieszanych jest kilka wpływowych organizacji przestępczych, które wcale nie zamierzają ułatwiać bohaterowi zadania. Gra ma nawiązywać stylistyką do kina gangsterskiego nowej fali, a w szczególności do filmów Guya Ritchie – przy czym slang angielskich gangsterów zostanie tu zastąpiony językiem amerykańskich kryminalistów.



GANG: STEEL MONKEYS
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY: 2006

MODUS OPERANDI

Wnioskując z udostępnionych materiałów, mechanika rozgrywki nie odbiega znacząco od tego, co mogliśmy zobaczyć w grach z serii Grand Theft Auto. Po raz kolejny będziemy więc jeździć, latać, pływać, a także walczyć z policją tudzież wrogimi przestępcami, a wszystko to – jakżeby inaczej – w szczytnym celu. Nie sposób przewidzieć, jak na sposób grania wpłynie element upływającego czasu. Jeśli jednak tytułowe dwa dni upływać będą w czasie rzeczywistym, jednego możemy być pewni – szykuje się długa, emocjonująca przygoda.

25 TO LIFE

GANG: EIDOS
PLANOWANY TERMIN ROZPRAWY: SIERPIEŃ 2005

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Podstawową różnicą między 25 to Life a pozostałymi omawianymi tu pozycjami jest fakt, że produkcja Eidos tworzona jest głównie z myślą o rozgrywce multiplayerowej. Gracz, stworzywszy własne wirtualne alter ego (wybieramy twarz, ciało, ubieramy postać w markowe ciuchy), staje się częścią konfliktu pomiędzy policjantami a ulicznymi gangsterami, przy czym obie strony mają właściwe sobie zalety i wady. Radosnej rzezi (hm...) ma przygrywać hiphopowa muzyka autorstwa sław, takich jak Ghostface Killah, DMX a nawet Tupac.

TEREN DZIAŁANIA

Potyczki między stróżami prawa a bezwzględnymi kryminalistami rozgrywać się będą, rzecz jasna, w gettach amerykańskich metropolii. Wymiany ognia toczone będą zarówno na „świeżym" powietrzu, jak i w różnego rodzaju melinach. Nie zabraknie także walk w tanich restauracjach, wielobranżowych sklepach czy w metrze. Miejsce starcia ma mieć ogromny wpływ na jego wynik – chodzi tu nie tylko o osłonę przed ogniem, ale także interaktywne elementy otoczenia (jak choćby klasyczne wybuchające beczki). Możemy również liczyć na odtworzenie w grze autentycznych miejsc, choć autorzy jeszcze nie zdradzają, o jakie lokacje chodzi.

MODUS OPERANDI

Oddany w nasze ręce arsenał będzie zależał od tego, do której z dwóch grup przynależymy. Policjanci mogą korzystać jedynie z broni krótkiej i szerokiego wachlarza środków obezwładniających, ale państwowy trening zapewnia im większą celność. Mają oni też zagwarantowaną opiekę medyczną, poza tym żaden z niebieskich chłopców nie wyrusza na akcję bez kamizelki kuloodpornej. Dla kontrastu, gangsterzy walczą chaotycznie, ich ataki są mniej skuteczne, mogą za to korzystać z cacuszek, takich jak AK-47 czy... wyrzutnia rakiet. Pozbawieni skrupułów przestępcy mogą też brać zakładników, jeszcze bardziej utrudniając życie ścigającym ich policjantom. Autorzy obiecują cztery tryby rozgrywki – War, czyli klasyczną bitwę między drużynami, Raid, w którym policjanci muszą zająć „bazę" przestępców, Robbery, w którym celem przestępców jest kradzież strzeżonego przez policjantów łupu, i Tag polegający na... malowaniu graffiti.

PROGNOZA

25 to Life może trafić do tych, którzy nie mogą się pogodzić z brakiem trybu multiplayer w PeCetowym San Andreas. Nie możemy jednak zapominać, że na polu sieciowych strzelanin panuje ogromna konkurencja. Przed produkcją Eidos stoi trudne zdanie...

STR 01

25 TO LIFE

THE NEWSIK

PROGNOZA

Zapowiada się niezwykle wciągająca i grywalna pozycja. Pytanie tylko, jak Konami poradzi sobie z konwersją. Trudno też stwierdzić, czy użytkownicy komputerów są przygotowani na tak niepoważne, rozrywkowe podejście do tematu.

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Crime Life stanowi powrót do czasów klasycznych automatowych mordobić z Renegade'em na czele. Wcielimy się tu w postać Tre, młodego gangstera, który ubiega się o członkostwo w gangu Outlawz. Ten podąża za wskazówkami niejakiego Smally'ego, fryzjera doskonale znającego uliczne realia, i stara się dowieść starszym kolegom swojej wartości. W jaki sposób? Oczywiście tłukąc przedstawicieli wrogich gangów w rytm utworów hiphopowej formacji D12.

CRIME LIFE: GANG WARS

TEREN DZIAŁANIA

Na przestrzeni dwudziestu pięciu misji Tre odwiedzi 10 różniących się od siebie rejonów miasta. Niestety, większość z nich różni się jedynie nazwą, bo – jak w większości opisanych tutaj gier – większa część akcji rozgrywać się będzie w murzyńskich gettach. Autorzy obiecują pewną swobodę w poruszaniu się po kolejnych dzielnicach, ale i tak zadanie gracza sprowadza się do pokonania wszystkich przeciwników. Otoczenie ma być do pewnego stopnia interaktywne – będzie można zaatakować wrogiego gangstera np. krzesłem – a świadkowie naszych czynów, o ile im zaimponujemy, wspomogą bohatera dobrym słowem tudzież bronią czy apteczką.

MODUS OPERANDI

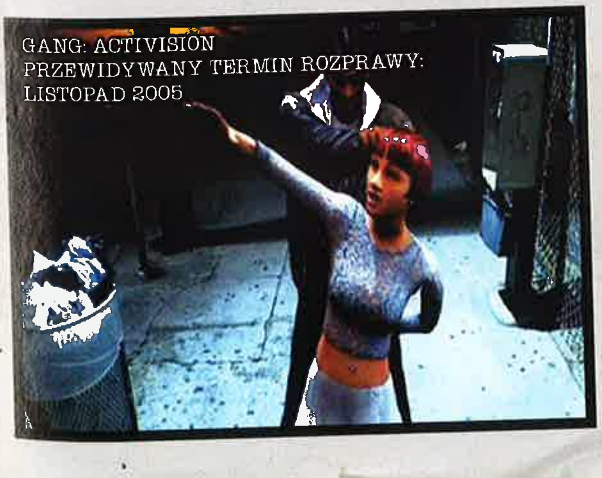
Do walki służyć nam będą przede wszystkim pięści, ewentualnie różnorodne pałki, noże i kastety. Producenci zapewniają, że wachlarz dostępnych ciosów będzie bardzo szeroki, a ataki specjalne – dostępne, kiedy naładujemy wskaźnik respektu – niezwykle efektowne. Uważni gracze będą mogli z kolei odnaleźć liczne sekrety i odblokować ukryte postacie. Nie można się pomylić – mamy do czynienia z produkcją wybitnie konsolową. Nie musi to być jednak zła wiadomość – coraz mniej takowych gości na naszych monitorach.

GANG: KONAMI
PRZEWIDYWANY TERMIN ROZPRAWY:
4 KWARTAŁ 2005

TRUE CRIME 2

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Pierwsza część True Crime została raczej średnio przyjęta przez PeCetowych graczy. Ponieważ jednak gra sprzedała się w satysfakcjonującej liczbie egzemplarzy, rozpoczęto – w tajemnicy – prace nad sequelem. Głównym bohaterem będzie tym razem niejaki Marcus – wywodzący się ze środowiska przestępczego policjant, którego metody są jeszcze ostrzejsze niż te znanego z pierwszej części Nicka Kanga.



GANG: ACTIVISION
PRZEWIDYWANY TERMIN ROZPRAWY:
LISTOPAD 2005

TEREN DZIAŁANIA

Autorzy dopiero w połowie lipca zdradzą, w jakim mieście rozgrywać się będzie akcja. W katalogach niektórych internetowych sklepów gra figuruje jako True Crime: Streets of Hong Kong, ale ujawnione niedawno króciutkie zwiastuny sugerują, że może to być również Mexico City lub Detroit. Najpopularniejsza z plotek głosi, że patrolować będziemy ulice Nowego Jorku. Co ciekawe, koncern Activision zorganizował nawet poświęcony tej tajemnicy konkurs, w której główną nagrodą był tunigowany samochód Chrysler 300C – taki sam, jakim w grze jeździ Marcus.

MODUS OPERANDI

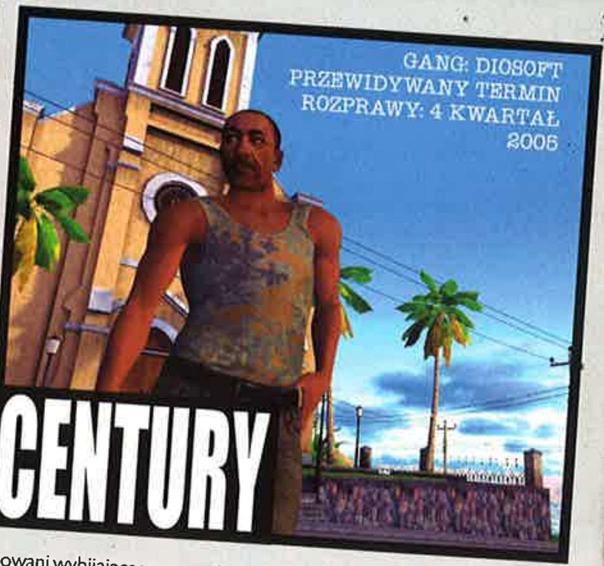
Nie należy się spodziewać rewolucyjnych zmian wobec pierwszej części. Misje ponownie podzielone zostaną na trzy rodzaje – skradanie się, pościgi i bijatyki. Nie zabraknie również emocjonujących strzelanin. Co ciekawe, Marcus będzie znacznie bardziej niegrzeczny niż Kang – wzmocniony zostanie nacisk na balansowanie między ciemną a jasną stroną odznaki.

PROGNOZA

True Crime 2 – o ile autorzy naprawią błędy z pierwszej części – może się okazać znakomitą produkcją. Zastanawia jedynie fakt, że choć premiera ma się odbyć w ciągu najbliższych dwóch miesięcy, prawie nic o grze nie wiadomo.

STR 01

THE TY MOON



PIRATES OF THE XXII CENTURY

ZNAKI SZCZEGÓLNE

Pirates of the XXII Century to – jak można się domyślić po tytule – gra o współczesnych piratach – takich, jakich mogliśmy zobaczyć np. w filmie „Sześć dni, siedem nocy" z Harrisonem Fordem. Co ciekawe, oprócz korsarzy XXI wieku, w produkcji DIOsoft wystąpi także chińska mafia i elitarny oddział Navy Seals, a gracz będzie mógł pokierować krokami przedstawicieli każdej z tych grup. I choć możliwe będzie strzeżenie prawa i porządku, opcja wcielenia się w członka zbrodniczej elity zdaje się znacznie bardziej pociągająca...

TEREN DZIAŁANIA

Przestępczą działalność będziemy prowadzić na ogromnej fikcyjnej wyspie i otaczających ją wodach. Co ważne, autorzy dają nam pełną swobodę – przemieszczając się po okolicy nie będziemy w żaden sposób skrępowani, co przy szerokim wyborze środków lokomocji czyni ze świata gry prawdziwy raj dla miłośników wirtualnej turystyki. Mało tego, wszystkie dane będą doczytywane z płyty na bieżąco – nie zaistnieje więc sytuacja, w której przebywszy daną liczbę kilometrów, zostaniemy potraktowani wybijającą z rytmu planszą z napisem 'loading'.

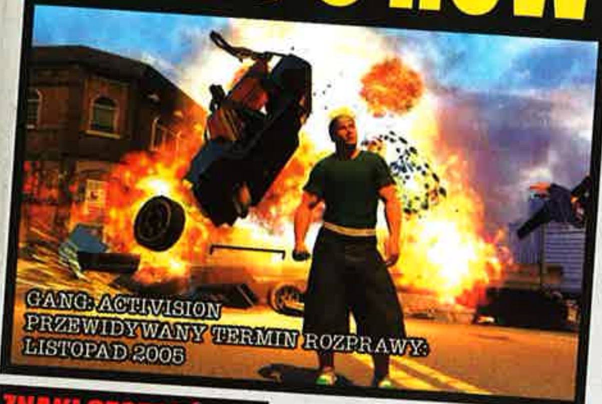
MODUS OPERANDI

Jeśli wierzyć zapewnieniom producenta, w Pirates of the XXI Century będziemy mogli robić wszystko. Napadanie na statki? Proszę bardzo. Rabowanie sklepów? Też będzie. To, jak gracz postanowi się wzbogacić, zależy tylko od niego. Każdą akcję należy jednak zaplanować, a ludzi odpowiednio uzbroić. Podstawowe cele będą się różniły w zależności od strony konfliktu, po której się opowiemy. Całość przypomina nieco Operation: Flashpoint, ale jest jeszcze mniej liniowa.

PROGNOZA

Może być bardzo dobrze – tyle tylko, że obietnice autorów brzmią po prostu zbyt pięknie, aby mogły być prawdziwe, zwłaszcza biorąc pod uwagę znakomitą grafikę. Miejmy jednak nadzieję, że twórcy dadzą sobie radę, nawet jeśli ma to oznaczać przesunięcie premiery.

SAINT'S ROW



ZNAKI SZCZEGÓLNE

Podobnie jak 2 Days to Vegas, Saint's Row tworzone jest głównie z myślą o użytkownikach kolejnego pokolenia konsol, jednak podejrzewamy, że i PeCetowcom uda się uszczknąć odrobinę przestępczego tortu (zarówno producent, jak i dystrybutor gry mają ogromne doświadczenie na rynku gier PC). Gra opowiada o młodym gangsterze, który walczy z żołnierzami wrogiego gangu nie tylko o terytorium, ale i szacunek. Wygląda na to, że ratowanie świata wyszło z mody...

TEREN DZIAŁANIA

Akcja gry rozgrywa się we wzorowanym na Illinois fikcyjnym mieście Still Water, podzielonym na trzydzieści pięć różniących się od siebie i szczegółowo wymodelowanych dzielnic. Autorzy obiecują, że każda z napotkanych postaci – wliczając w to przechodniów (!) – będzie jedyna w swoim rodzaju. Co więcej, postacie będą pamiętały, jak zachował się wobec nich gracz – i odpowiednio reagowały. I tak np. okradnięty sklepikarz widząc nas po raz kolejny, wezwie policję, podczas gdy zastraszony wcześniej restaurator chętnie zapłaci bohaterowi, jeśli ten tym razem daruje mu lanie. Wielokrotnie obiecywano nam „żyjące, interaktywne miasto", ale te obietnice chyba jeszcze nigdy nie brzmiały aż tak niewiarygodnie. Czy ambitne założenia zostaną zrealizowane...?

MODUS OPERANDI

Ogólne założenia rozgrywki nie odbiegają zbytnio od tego, czym uraczyła nas seria GTA. Warto jednak zaznaczyć, że sekwencje piesze zrealizowano podobnie jak w poprzedniej produkcji Volition – The Punisher. Jest zatem szansa, że strzelaniny z wrogimi gangami będą bardziej emocjonujące niż te w San Andreas. Co więcej, gra ma zawierać tryb multiplayer – oprócz klasycznego deathmatchu będzie można zaprosić drugiego gracza do wzięcia udziału w wyścigu, a nawet grać w trybie współpracy. Obiecano nam również pełną nieliniowość – wybór metody, dzięki której zdobędziemy przewagę nad rywalizującymi z naszym gangami, ma zależeć wyłącznie od nas. |CDA|

PROGNOZA

Twórcy Saint's Row nie ukrywają faktu, że ich celem jest pokonanie San Andreas w podgatunku gier gangsterskich. Udostępnione materiały wskazują, że może im się udać – o ile autorzy nie ugną się pod ciężarem własnej ambicji.

STR 01

jippii!

TAPETY
sms 7557

Wpisz: CDA TAPETA i HASŁO i wyślij na 7557
np. CDA TAPETA LASECZKA3
Więcej znajdziesz na stronie internetowej: www.7557.pl

BIUST · LASECZKA3 · LARA · ANNA · JODIE · GISELE · ANA · CIEKNIE · GWIAZDA · KOCIE3 · DELFIN3 · LASKA · COLINA · CARLOS · RONALDINHO · MATRIX · ZIELONE · ODIE · MAJTKI · DIABEL1 · DISCO · BLUNT · MANGA5 · DUPCIA

SUPER GRY JAVA
NAJLEPSZE GIERKI!!! sms 7887

Wpisz: CDA GRA i HASŁO i wyślij na 7887,
np. CDA GRA ROBOTS

ROBOTS · SOUTH · JAVA1 · LARRY · BALDUR · TERMINATOR · BOOBS

GRY JAVA
NISKA CENA! TYLKO 6,10 ZŁ Z VAT!!! sms 7557

Wpisz: CDA GRA i HASŁO i wyślij na 7557,
np. CDA GRA MONKEY

MONKEY · POPSTAR · ZOOMOO · ADVENTURES · VEGAS · NITRO · BLADE · EROTIC · STRIP · ADVENTURER · MADNESS3 · TITAN · WATER · PONG · MINE2 · MOONBASE · BLOCKS · TOMB

Sprawdź kompatybilność telefonu w ramce poniżej!

TAGI

Podpisz komórkę swoim imieniem! Wybierz font, którym ma być napisane imię!
Wpisz: CDA TAG i swoje imię i numer fontu np. CDA TAG Oskar1
i wyślij na 7337

NUMER FONTU	1	4	5	6	9	14
WYGLĄD	Oskar	Oskar	Oskar	OSKar	Oskar	OSKAR

Możesz także wybrać jedną z ikonek.
Wpisz literę w nawiasie, przed lub po słowie, które wybrałeś
np. CDA TAG (C) Oskar1 i wyślij na 7337

sms 7337 tylko 3,66 zł

(B) (C) (D) (F) (G) (I) (J) (O) (P) (Q) (S) (T) (U)

KOLOROWE TAGI
sms 7557

Podpisz swoją komórkę!!!
Wpisz: CDA i hasło obrazka i swój tekst,
a potem wyślij na 7557! Wróci ono na Twoją komórkę w wyjątkowej formie! Może Ty i MATRIX ?
Wpisz np. CDA MATRIX MAREK i wyślij na 7557

MATRIX · PIERSCIEN · OBCAS · SERCE · GARFIELD · MERC · LASECZKA · MOKRA · LASECZKA · LASKA · SEXY2 · CZACHA

GRAFIKI
tylko 3,66 zł sms 7337

Wpisz: CDA GRAFIKA i hasło i wyślij na 7337
np. CDA GRAFIKA AUTO

AUTO · CHIP1 · CYCKI · CZASZKA1 · DAVID · DOGGY · IWANT · JARANIE · JOINT · KOTECZKA · LUZAK · MALPA · MOTOR1 · MUAA · ZLAP

LOGOSY
tylko 3,66 zł sms 7337

Wpisz: CDA LOGO i hasło
i wyślij na 7337 np. CDA LOGO 2MISIE

2MISIE · AFRO · BRUCE · BONG · SEKSIK1 · LOVESEX · NAGO · LODZ · DAISY · LISC2 · VIRGIN · MOO · PALENIE2 · CHIC

REAL TONY
sms 7887

Niech Twoja komórka dzwoni prawdziwą muzyką!
Wpisz: CDA REAL i HASŁO
i wyślij na 7887 np. CDA REAL BOI

WYPASIONE REALE	HASŁO
Sk8er Boy - **Avril Lavigne**	BOI
Complicated - **Avril Lavigne**	COMPLICATED
Dragostea Din Tei - **O-Zone**	OZONE
Car Wash - **Christina Aguilera**	CARWASH
Lady Marmalade-**Christina Aguilera**	MARMALADE
Sick And Tired - **Anastacia**	SICKAND
Lose My Breath - **Destiny's Child**	LOSEMY
Satisfaction - **Benny Benassi**	SATISFACTION
Temat z filmu - **Z Archiwum X**	XFILES
Temat z filmu - **Mission Impossible**	MISSION
Temat z filmu - **Przyjaciele**	FRIENDS
I'm A Slave For You - **Britney Spears**	ASLAVE
Toxic - **Britney Spears**	TOXIC
Without Me - **Eminem**	WITHOUTME
Bittersweet Symphony - **The Verve**	SYMPHONY
Light My Fire - **The Doors**	MYFIRE
I Believe In You - **Kylie Minogue**	IBELIEVE
Move Ya Body - **Nina Sky**	MOVEYA
Feel Alright - **Sean Paul**	FEELALRIGHT

WYGASZACZE
sms 7557

Wpisz: CDA WYGASZACZ i HASŁO
i wyślij na 7557 np. CDA WYGASZACZ CENZURA

CENZURA · DZIADKI · KWIATKI · WZORY5 · MATRIX · CZACHA · DIABEL · ENERGIA

TON & POLI
POLIFONIA sms 7557 · MONOFONIA sms 7337 tylko 3,66 zł

Chcesz otrzymać dzwonek monofoniczny? Wpisz: CDA TON i HASŁO i wyślij na 7337 np. CDA TON HERO
Aby dostać dzwonek polifoniczny Wpisz: CDA POLI i HASŁO i wyślij na 7557 np. CDA POLI HERO

GORĄCE NOWOŚCI	HASŁO
Sarah Connor - **From Zero To Hero**	HERO
50 Cent - **Candy Shop**	CANDY
Boys - **Jesteś Szalona**	SZALONA
Black Eyed Peas - **Don't Phunk With My..**	BLACK
Bartek Wrona - **Jedna Na Milion**	JEDNA
Britney Spears - **Do Something**	DOSOME
Green Day - **Holiday**	HOLIDAY
Natalie Imbruglia - **Shiver**	SHIVER
Ciara feat. Missy Elliott - **1, 2 Step**	STEP
Nitty - **Nasty Girl**	NASTY
Usher - **Caught Up**	UP
Gorillaz - **Feel Good Inc**	FEEL
Gwen Stefani - **Rich Girl**	RICH
Moby - **Lift Me Up**	LIFT
Papa Dance - **Czarny Śnieg**	CZARNY
Kombi - **Pokolenie**	POKO
Nelly feat. Tim McGraw - **Over And Over**	OVER
Girl - **Destiny's Child**	GIRL

NAJCZĘŚCIEJ ŚCIĄGANE	HASŁO
Eric Prydz - **Call On Me**	CALL
Anastacia - **Heavy On My Heart**	HEAVY
Destiny's Child - **Soldier**	SOLDIER
K-Maro - **Crazy**	CRAZY
Oska (Feat. Tede Kołcz Kielbasa) - **Bezele**	BEZELE
Trzeci Wymiar - **Zapomnij O Tym**	ZAPOMNIJ
Benny Benassi - **Satisfaction**	SATISFACTION
Kaczuszki	KWAKWA
James Brown - **I Feel Good**	GOOD
Mandaryna - **Here I Go Again**	HEREI
Brodka - **Dziewczyna Mojego Chłopaka**	DZIEWCZYNA
Lemar - **If There's Any Justice**	JUSTICE
SIStars - **My Music**	MUSIC
Virgin - **Dżaga**	DZAGA
Ivan i Delfin - **Jej Czarne Oczy**	OCZY
Danzel - **Pump It Up**	PUMPIT
Christina Aguilera (feat. Missy Elliott) - **Car Wash**	CAR
Natasha Bedingfield - **These Words**	WORDS

FILMOWE HITY	HASŁO
Temat z filmu – **Mission Impossible**	MISSION
Temat z filmu – **Harry Potter**	POTTER
Temat z filmu – **Gliniarz Z Beverly Hills**	COP
Temat z filmu – **Benny Hill**	BENNY
Temat z filmu – **Flintstonowie**	FLINTSTONES
Temat z filmu - **The Muppets Theme**	MUPPETS

SYGNAŁY
sms 7557

Wpisz: CDA SYGNAL i HASLO
i wyślij na 7557 np. CDA SYGNAL UFO

SYGNAŁ	HASŁO
Ufo	UFO
Śmiech na sali	SMIECH
Protest	PROTEST
Perkusja	PERK
Bekanie	BEK
Krzyk	KRZYK
Orgazm	ORGAZM
Pijak	PIJAK
Szyderczy śmiech	SMIECH1
Gong	GONG
Wystrzał	WYSTRZAL
Klakson	KLAKSON
Buziak	BUZIAK
Słoń	SLON

KOMPATYBILNOŚĆ TELEFONÓW: Usługi tekstowe działają na wszystkich modelach aparatów; Tony/Loga/Grafiki na: Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 5110, 5210, 6100, 6310i, 6150, 6590, 7100, 8210, 8310, 8810, 8950, 8890, 8910, 9110, 9210, 9210i; Samsung R200, R220, R210, N500, N620. Poli/Tapety/Kolorowy Tag: Nokia 3510i (tylko Poli i Gry Java), 3650, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650; Samsung T400, S100 & V200 (tylko Poli i Tapety); Sony Ericsson T300, T310, T610, P800 (tylko Poli); Wygaszacze: Nokia 3100(DP), 3200, 3300, 5100, 6100 6610, 6800, 7210, 7200, 7250, 7600; Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z200, Z600; Motorola: V295, V180, V220, C380; Siemens: C62, CF62, C65; Samsung: S100, S500, V200, P400, X400, E100, P100, D100, P500, X600, X100; Panasonic: G60; Real Ton & Sygnał: Motorola: Motorola: V360 A845 E815 V710; Nokia: 3200 3660 6230 6820 7200 7610 9500 N-Gage 6020 6630 9300 3650 7650 3300 7700 6810 6620 6170 3230 6255 6680 3600 3620 6651 6822; Panasonic: GD86A X410 X800 X77 A200 G60 0 X70 X400P; Sagem: MYX-6 MYV65 MYX5-2 MYC5-2 MYV75 MYC-4 MYX3-2 MYX-4; Sharp: GX15/GZ100 GX20 GX30; Siemens: SL55 SP65; Sony Ericsson: P800 P910 K300; Tag i Mix: wszystkie modele Nokii; Gry Java według grup: **M1**: Motorola V300 V400 V500 V525 M V600; **M2**: Motorola V3 V80; **M3**: Motorola C650 V220; **N1**: Nokia 2650 3100 3100b 3108 3120 3200 3300 5100 6100 6108 6200 6220 6225 6585 6610 6610i 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i; **N2**: Nokia 3510i 3585 3590 3595 6010 8910i; **N3**: Nokia 3650 3660; **N4**: Nokia 6260 6600 6620 7610; **N5**: Nokia N-Gage N-GageQD; **N6**: Nokia 6650 7600; **N7**: Nokia 3220 5140 6230; **Sa1**: Samsung E700 E800; **Sa2**: Samsung X100 X600; **Sh1**: Sharp Gx20 Gx22 Gx22s Gx30 Gx32; **Sh2**: Sharp Gx10 Gx10i; **Si1**: Siemens M50 MT50; **Si2**: Siemens M55 MC60 S55 S56 S57; **Si3**: Siemens SL55 SL56 SL5C SL5E; **Si4**: Siemens C55 C56; **Si5**: Siemens CX65 M65; **SE1**: Sony Ericsson T610 T616 T618 T630; **SE3**: Sony Ericsson F500i Z600; **SE4**: Sony Ericsson K700 K700c K700i Z1010. Tytuł gry i grupa kompatybilnych telefonów: **ADVENTURES**: M1 M3 Motorola T720; N1 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650; Sa1 Samsung: D410 E710; Sagem MyV65; Sh1 Sh2 Sharp Gx15; Si2 Si3; Siemens: C65 S65; **ADVENTURER**: N1, N2 N3 N5 N7 Nokia 7650 Nokia 3410; **BALDUR**: M1; N1 N2 N3 N4 N5 N6 Nokia 7650; Panasonic: Pan X60; Sa1 Sa2 Sam D410; Sh1 Sh2 Sharp Gx15; Si2 Si3 Si5 Siemens SL65 Siemens SL65 SiemensC65 Siemens c60; SE4; **BLADE**: N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 7650; **BLOCKS**: N1 N2 N7 Nokia 3410 Nokia 6310i; **BOOBS**: N1 N2 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650, Si2 Si3, SE1; **JAVA1**: LG U8110, M1 Motorola V220 V180 E398 E1000 E1000 C975 A835, N1 N2 N3 Nokia 6170 6230 7270 7600, Sharp TM100, Si1 Siemens M65 S65, Sony Ericsson F500 K500 K700 Z1010; **LARRY**: M1 M2, N1 N2 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650, Sa1 Samsung E710, Sh2, Si5 Siemens: C65 S65 SL65, SE4; **MADNESS3**: M1 M3 N1 N2 N3 N4 N5 N6 N7 Nokia 7650, Sagem MyV65; Sa1 Sa2 Samsung D410 Samsung E710; Sh1 Sharp Gx15; Si5 Siemens C65 Siemens SL65; SE1 Sony Ericsson K500; **MINE2**: M1 N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 7650 Nokia 6310i Nokia 3410; Sh1 Sh2; Si1 Si2 Si4 Siemens C60; **MONKEY**: N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 7650; **MOONBASE**: N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 7650; SE1; **NITRO**: M1 M2 M3, N1 N2 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650, Panasonic X60, Sagem MyV65, Sa1 Samsung E710, Sh1 Sh2 Sharp Gx15, Si5 Siemens: C65 S65 SL65, SE1 SE3 SE4; **PONG**: N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 7650; **POPSTAR**: N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 3410 Nokia 6310i Nokia 7650; Sh1 Sh2; Si1 Si4 Siemens SL45; **ROBOTS**: N2, N4 N5 N7, Sagem MyV65, Samsung D410, Sh1 Sh2 Sharp Gx15, Si5 Siemens C65 Siemens S65 Siemens SL65 Siemens SX1, SE4 Sony Ericsson K500i; **SOUTH**: M1, N1 N2 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650, Sagem MyV65, Sh1 Sh2, SE1 SE3 Sony Ericsson K900, Samsung E710; **STRIP**: N1 N2 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650, Si2 Si3 Siemens C60, SE1 SE3; **TERMINATOR**: M1 Motorola T720; N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 7650; Siemens S65; **TITAN**: Motorola T720; N1 N2 N3 N4 Nokia 3410 Nokia 6310i Nokia 7650; Sh2; Si1 Si2 Si3 Siemens C60; SE2 Sony Ericsson P800; **TOMB**: Motorola T720; N1 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650; Sa1; **VEGAS**: M1 M2 M3 Motorola T720, N1 N2 N3 N5 N7 Nokia 3410 Nokia 7650, Sagem MyV65, Sa1, Sh2, Si2 Siemens S65, SE1 SE3 SE4 Sony Ericsson K500i; **WATER**: N1 N3 N5 N7 Nokia 3410 Nokia 6310i Nokia 7650; **ZOOMOO**: N1 N2 N3 N4 N5 N7 Nokia 7650.

WARUNKI UŻYTKOWANIA SERWISU: Koszt wysłania SMS-a na numer 7337: 3,66 zł (3 zł+VAT); na numer 7557: 6,10zł (5zł+VAT); na numer 7887: 9,76 zł (8 zł+VAT). Wszystkie wysłane wiadomości poza numer 7557 będą rozliczane wg. normalnej taryfy operatora, połączenia WAP są także rozliczane odrębnie. Użytkownicy telefonów na karty muszą mieć wystarczającą sumę na koncie, żeby otrzymać zamawiany produkt. Sprawdź dokładnie swoje zamówienie (zwracając szczególną uwagę na niepotrzebne spacje i pisownię), ponieważ wszystkie błędne zamówienia nie będą zwracane. Musisz mieć telefon obsługujący protokół WAP, żeby ściągnąć dzwonki POLI, REAL, WYGASZACZE, TAPETY, KOLOROWE TAGI i GRY JAVA. Informacje i ceny tu zawarte obowiązują w chwili druku tej reklamy i mogą zostać zmienione bez uprzedzenia. Musisz mieć ponad 16 lat, żeby korzystać z naszych usług oraz mieć pozwolenie od osoby, która płaci za rachunek telefoniczny. iTouch może przesyłać ci SMSem starannie dobrane oferty. Skontaktuj się z nami (email: info@7557.pl), jeśli nie chcesz otrzymywać od nas ofert specjalnych. Dostarczycielem usług jest iTouch UK, 57-63 Scrutton Street, London EC2A 4PF, wejdź na www.7557.pl , żeby dokładnie sprawdzić warunki użytkowania i naszą politykę prywatności. Reklamacje i wszelkie uwagi prosimy wysyłać na adres e-mail: info@7557.pl.

Powered by
www.7557.pl

FPS 4	RPG 1	TPP/akcja 4
Polonizacje 2	RTS/strategia ... 2	
Przygodowa 1	Sim 2	

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER

Nawet króliki nas lubią

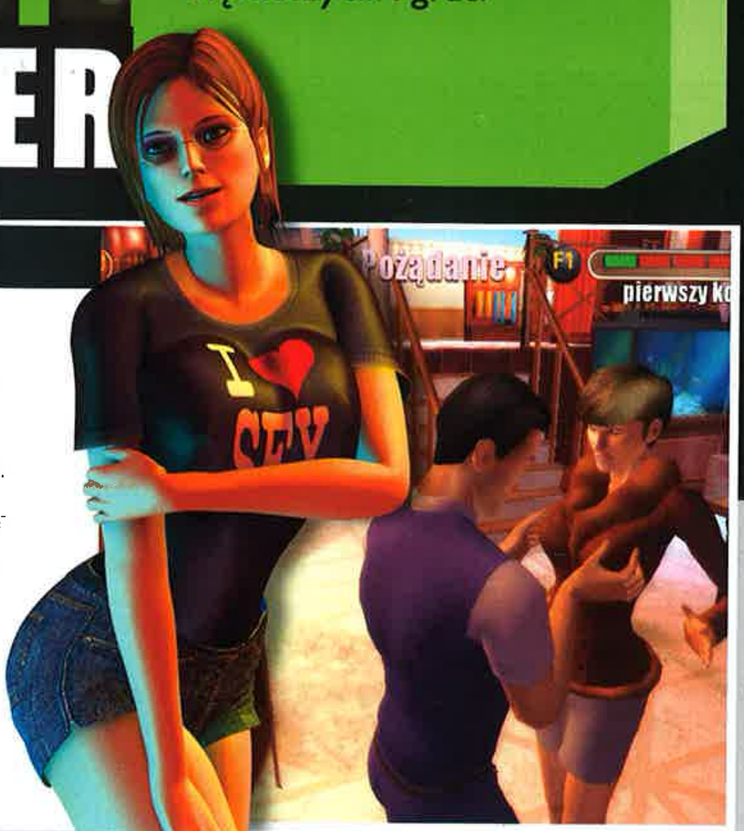
Tylko 16 gier... ale za to jakich – co najmniej 2-3 z tego zestawu będą w czołówce „gier roku 2005"! Głowy nie dam, ale średnia ocen będzie co najmniej o 2-2,5 p. wyższa niż w poprzednim miesiącu. Nic, tylko się cieszyć... i grać.

7 Sins

Gatunek: sim
Podobne do: The Sims 2
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 7
Autor recenzji: Hut
Internet: www.7sins-game.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (ruch... ruszało się dobrze)
Demo: brak
Strona w CDA: 070

Od autora: Moralna degrengolada i żerowanie na najniższych erotycznych instynktach niewyżytych czytelników pism dla panów. A jednak można pograć, bo jest kilka pomysłów (m.in. interaktywne minigierki), które w ciekawy sposób rozszerzają formułę sima dla dorosłych.

Smuggler: Znaczy, będzie się dobrze sprzedawać.
Mac Abra: Mocne. Ale czy fajne?
Al: Taaa, nie ma to jak Playboy z lat siedemdziesiątych czy może nawet sześćdziesiątych, prawda?
eld: Chyba 60-70-letni playboy. Hmmm... właśnie sobie wyobraziłem Iwana jako takiego playboya – hehe.
Czarny Iwan: To żerowanie na instynktach naprawdę działa! Prawie się obraziłem!
gem: Żerowaniu (i parówkowym skrytożercom) mówimy NIE!
Hut: O.G. for life, homie!



Battlefield 2

Gatunek: FPS
Podobne do: Battlefield 1942 & Vietnam, Enemy Territory
Wymagania: P 1.7 GHz, 512MB RAM, karta graficzna: NVidia GeForce FX 5700, ATI RADEON 8500 lub ATI 9, WIN XP
Ocena: 9+
Autor recenzji: eld
Internet: www.eagames.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (zaskakująco dobrze, choć giga RAMu wskazane)
Demo: DVD 08/05
Strona w CDA: 084

Od autora: BF 2 ma sporo buraczków (HITBOXY!!!), ale i tak gra się świetnie. Zresztą jest to pierwszy, zespołowy shooter online od 2 lat (od czasu ET), więc nie ma co wybrzydzać. Grać, grać, grać...

Smuggler: Grałem tylko w demo, w pracy (w domu mam GF4Ti200...), ale mi się tam podobało, owszem, owszem.
Qn`ik: Ładuje się tak długo, że można w międzyczasie poczekać na sequel.
Mac Abra: Na pewno lepsze od BF: Vietnam.
Al: Na pewno lepsze od wszystkiego, co się w ciągu tych dwóch ostatnich lat pojawiło.
Czarny Iwan: Uzasadniona ocena, ostrzę zęby na pełną wersję.
gem: Vietnamowi i ostrzeniu zębów mówimy NIE!
eld: Kartkom i kolejkom mówimy „nie"!
Mac Abra: Bezsensownym tekstom w GW też mówimy nie. Shut up, Eld! :)
Hut: O.G. for life, homie!

Boiling Point: Road to Hell

Gatunek: RPG/FPS
Podobne do: Morrowind
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 2GHz, 512MB RAM, akcelerator z 128MB RAM
Ocena: 8/10
Autor recenzji: Allor
Internet: www.atari.com/boilingpoint/
Testowane na: PIV 2,8GHz, 1GB RAM, GeForce 6600GT (działało tak sobie, zwłaszcza po dłuższej grze)
Demo: brak
Strona w CDA: 096

Od autora: Współczesny, znacznie ulepszony Morrowind z taką ilością błędów, że chce się go odinstalować i więcej do niego nie wracać... Mniej więcej przez dziesięć minut... bo potem mimo wszystko się wraca... do następnego ataku błędów, po których ma się go znowu dosyć... Dla miłośników swobody (ponad 400 km kwadratowych mapy!) i RPG z bardzo mocnym sprzętem, zapasem tabletek na uspokojenie oraz niezachwianą wiarą (w dalsze patche) pozycja obowiązkowa!

Smuggler: Z jednej strony, rewelacja – z drugiej, koszmar (liczba bugów). Trudno zadecydować, co przeważy. Już się pokazał pierwszy, 70 MB patch. Tak po piątym powinno być dobrze. :/
Qn`ik: Łatwo zadecydować: przeważają zalety. Ta gra jest naprawdę rewelacyjna. Choć bardziej, jak wspominasz co lepsze akcje, a nie grasz.
Mac Abra: Stalker + Far Cry + Buggerfall?
Czarny Iwan: Mimo zapasu tabletek ciepnąłem grą o ścianę. Może to złe tabletki były.
Smuggler: Słyszałem, że „teściu" wzmaga agresywność, Iwan. :)
gem: Wersjom alfa znakomitych komputerowych role-playing mówimy NIE!
eld: ZAPYCHANIU ŁĄCZA REDAKCYJNEGO MÓWIMY NIE!!!
Smuggler: ...powiedział Eld i zaczął grać w WoW.
Hut: O.G. for life, homie!

Chrome: SpecForce

Gatunek: FPS
Podobne do: Chrome (bliźniaczo)
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM
Ocena: 5
Autor: gem
Internet: www.specforcethegame.com
Testowane na: 2,8 GHz, GeForce 6600 GT 128 MB VRAM, 512 RAM (płynnie, ale... to technologia sprzed dwóch lat...)
Demo: brak
Strona w CDA: 074

Od autora: Chrome: SpecForce to najprościej ujmując, Chrome z nową, niezbyt atrakcyjną fabułą. Gra, która mogłaby konkurować z FarCry'em (patrz recenzja) pozostaje drogą przez mękę – skrypty, znudzenie, frustrację. Nieco lepiej jest w trybie multiplayer, jednak równoczesna premiera znakomitej Battlefield 2 sprawia, że i tu nie spodziewam się sukcesów...

Mac Abra: No, prawdę mówiąc, mnie się tam Chrome nawet podobał... ale oczekiwałem po SF czegoś więcej niż jego klona...
Qn`ik: Nudne to strasznie. Żeby chociaż dali jakieś misje na Marsie – a tam nic, tylko las i las... Lasom mówimy NIE!
Czarny Iwan: Chrom to mi się podoba na chopperach, w grze średnio.
Smuggler: Mnie się podoba na zderzakach cadillaków, koniecznie różowych, wicie, lata 50... ech...
eld: Znaczy się czasy trzeciej młodości SMG.
Smuggler: Przynajmniej kiedyś byłem młody, stara marudo. :)
gem: Chromom w grach mówimy NIE!
Hut: O.G. for life, homie!

Deadhunt

Gatunek: akcja FPP
Podobne do: State of Emergency, The House of the Dead
Wymagania: P 1.7 GHz, 512MB RAM, karta graficzna: NVidia GeForce FX 5700, ATI RADEON 8500 lub ATI 9, WIN XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.deadhunt.com
Testowane: Pentium 4 2.80GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (bez problemów)
Demo: CD/DVD 08/05
Strona w CDA: 077

Od autora: Deadhunt możnaby zjechać za prostotę, banał, brak finezji, zerowe AI wrogów i co tam jeszcze chcecie, ale byłoby to cokolwiek nieuczciwe. Trzeba pamiętać, że ta gra nie pretenduje do strategii roku. Jest to po prostu rzetelna rzeźnia, gdzie można maksymalnie się wyżyć.

Smuggler: Coś jak House of the Dead tylko jeszcze-bardziej-zazombione... i nie takie ładne.
Mac Abra: Jako relaksator po ciężkim dniu, jak znalazł.
gem: Grom na góra 10 minut mówimy NIE!
Qn`ik: ...o ile nie są darmowe.
eld: Dobra rzeźnia zła nie jest.

WYTYPUJ

NAJWIĘKSZY ŻARŁOK W REDAKCJI

Mac Abra: Detepowcy to dopiero mają spust... ich śniadanie wygląda jak mój obiad. A i Qn`ik jak stawia sobie lunch, to mu biurka brakuje...
Smuggler: Damian też niezgorsze porcje wchłania.
Qn`ik: Czarny Iwan. Jego śniadanie z 10 bułek (na oko) może przerazić.
gem: Al. Tylko on potrafi wciągnąć na śniadanko bochen chleba i dwa kilo ogórów kiszonych...
Ghost: Qn`ik. Czasem jego biurko wygląda jak szwedzki stół. Wszędzie żarcie.
Al: Gem. Wprawdzie większość w płynie, ale jak się zębów nie ma, to tylko soczki zostają.
eld: Koń. Burżuj żre na śniadanie 5 kilo owsa, na drugie śniadanie 12 kilo otrębów itd.
Czarny Iwan: Hut, tylko sprytnie napycha się w kuchni, więc niewielu to widzi.

TWOJA OPINIA O ZEMŚCIE SITHÓW

Mac Abra: Gdy wychodziłem z kina, pewna pani w moim wieku (czyli fanów SW pierwszej generacji... ech...) wypowiadała się długo i kwieciście na ten temat. Pomijając rozmaite brzydkie słowa, reszta brzmiała tak „cóż za znakomita brazylijska telenowela ze świetnym efektami, @#$%!!!". Miała rację.
Smuggler: Najlepsza część z nowej trylogii. Czyli taka sobie, bo pierwsze części były kolejno: „Widmo" – bezdenna, „Klony" – marna.
Qn`ik: Godzinę za długi. Trudno by było znaleźć beztalencie, które napisałoby gorsze dialogi. Lucas go home!
gem: To samo, co wcześniej, tylko bardziej. Swoją drogą, w „Mrocznym Widmie" był miecz o dwóch ostrzach. W „Ataku Klonów" – dwa miecze. W „Zemście Sithów" – już cztery... Co będzie w serialu – tylko ośmiornica Jedi czy jednak już stonoga?
Ghost: Zdecydowanie najlepsza w nowej trylogii, tylko czasem zbyt przegadane dialogi, a czasem zbyt teledyskowy montaż. No i z tą love story to lekka przeginka.
Al: Gdy Lucas reżyserował jedynkę, było beznadziejnie, ale przynajmniej mogłem się łudzić, że dalszymi częściami zajmie się kto inny. Ale cóż, zarówno w dwójce, jak i w trójce swoją klasę jednak pokazał. „Zemsta Shitów", cholera...
eld: Nie byłem... bo zawsze dostajemy w robocie bilety na jakieś wspaniałe filmy jak „Kobieta Pułapka" czy coś równie żenującego.
Czarny Iwan: Kurczę, też się wybieram dopiero...

NAJMNIEJ WIDOCZNY (TJ. NIERZUCAJĄCY SIĘ W OCZY CZŁONEK REDAKCJI)

Mac Abra: Zwykle ten, kto mi wisi najwięcej tekstów w tym miechu...
Smuggler: Ja tam członków nie porównuję. :)
Qn`ik: To pytanie jest zbyt podchwytliwe, żebym dał się na nie złapać. Niczego mi nie udowodnicie!
gem: Smuggler... Nikt z zewnątrz go nigdy nie widział...
Ghost: Janek – bo taki cichy i spokojny, oraz gem – bo siedzi w najbardziej zakręconym i najciemniejszym kącie.

WYTYPUJ

Al: Mr Jedi, jeno duch się z niego ostał.
eld: Kiedyś Koń, ale teraz to on jakiś pyskaty się zrobił, więc bo ja wiem... może Janek?
Czarny Iwan: Wszyscy rozwydrzeni i hałaśliwi jak dzieciaki z przedszkola na wycieczce w ZOO.

NAJLEPSZY SPORTOWIEC

Mac Abra: Zależy, co przez to rozumieć. Ale najbardziej sportową sylwetkę to ma Czarny „Pudzianowski" Iwan.
Smuggler: W kategorii „sprinter" – Hut Sędzimir (tekst w 9,85 sek.). W kategorii maraton (długie teksty) – Gem.ini. W kategorii „skok w bok o tyczce"... eeee... nieważne.
Qn`ik: Chyba ex aequo nasi snowboardziści.
gem: Najaktywniejszy – Czarny Iwan. Najlepszy – JA! ;)
Ghost: DTP-owcy. Ergo i jego rower, pogoda czy deszcz. Mad szalejący na snowboardzie i Kuba grający w piłę nożną.
Al: Eld, choć ostatnio to chyba jedynie wirtualnie.
eld: gem oczywiście. Setka w 0,001 sekundy. Bez popitki...
Czarny Iwan: Powiem skromnie – ja.

PLANY URLOPOWE/WAKACYJNE?

Smuggler: Wyjechać gdzieś daleko... gdzie woda ciepła i nie ma CDA w kioskach. Ale do tego jeszcze spoooro czasu...
Mac Abra: Remont mieszkania, a potem się zobaczy... ile będzie czasu, chęci i kasy.
Qn`ik: ...poszły na spacer i pewnie nie wrócą. A takie fajne były... Cóż, pewnie więc jak co roku wpadnę nad Bałtyk zjeść sobie dorsza.
gem: Właśnie się dowiedziałem, że z wrześniowej wyprawy na południe nici... Może więc choć ze dwa tygodnie nad Bałtykiem...
Ghost: Wiem, że już czerwiec, ale mam taki nawał pracy, że jeszcze nic nie zaplanowałem. Pewnie wymyślę w ostatniej chwili i pewnie się okaże, że mimo wszystko, tak jak w ostatnich dwóch latach, całkiem nieźle mi ten wyjazd wyjdzie.
Al: Pewnie dopiero wrzesień, gdy się drugiej połowie uda z pracy wyrwać...
eld: Żadnych.
Czarny Iwan: Egipt mi się już znudził, może ze Smugiem na Karaiby pojadę w tym roku.

Grand Theft Auto: San Andreas

Gatunek: akcja
Podobne do: GTA3, Vice City
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 9+
Autor recenzji: Hut
Internet: www.rockstargames.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (jazda, jazda, jazda)
Demo: brak
Strona w CDA: 064

Od autora: Najlepsza gra wszech czasów? Rzadko kiedy mamy okazję zagrać w produkcję tak zróżnicowaną, obszerną, inteligentną i grywalną jak GTA: San Andreas. Nieważne, czy grasz na co dzień w FPS-y, symulatory, strategie czy samochodówki – najnowsza produkcja Rockstar Games to coś, co musisz przynajmniej zobaczyć. A jak już zobaczysz...

Mac Abra: Ja już widzę. Wszyscy w redakcji o tym gadają. Ech... jak nie WoW to GTA...
Smuggler: Jak tak zachęca, to może się zdecyduję – gdy do Polski trafi wersja niekosztująca 300 zł...
Czarny Iwan: A po szaleńczych pościgach wypasionymi furami do tramwaju i do domu spać.
Al: Ehm, WoW to jednak nie jest... ale niemal równie dobre, to fakt.
gem: Niekończeniu (!) San Andreas przez każdego szanującego się gracza mówimy NIE!
Mac Abra: Ja z wami skończę, jak nie przestaniecie o tym ciągle gadać! :)
gem: Kończeniu z nami mówimy NIE!
Qn`Ik: Sami się sKONczcie! A gra... nie zaskakuje. Lepsza od Vice City – to wystarczająca rekomendacja.
eld: Popaczałem i myślę, że syf, jakich mało. :)
Smuggler: Chyba się rozpaczę... a mangi w GTA czasem nie dojrzał, a?
Hut: O.G. for life, homie!

Kozacy II: Wojny Napoleońskie

Gatunek: Strategiczna
Podobne do: Fields of Glory, Sid Meiers Gattysburg!, Imperial Glory, Kozacy.
Wymagania: Win'98/2000/ME/XP, procesor 1,5GHz, 512 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 7+
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.cossacks2.com
Testowane na: Athlon 2,1 XP+; 512 Mb RAM; Radeon 9200 128 MB (Znośnie, ale tylko z początku. Potem sprzęt przestawał dawać radę, aż w końcu skapitulował. Przydałoby się minimum dwa razy tyle RAMu i żwawszy proc)
Demo: jest w sieci
Strona w CDA: 078

Od autora: Nad czym tu się rozwodzić, poczytajcie inne recenzje, a przekonacie się, że ta gra jednym się podoba, innym nie. Ja należę do tych pierwszych. Niestety problemy ze stabilnością i nienaturalnie wywindowane wymagania sprzętowe zmusiły mnie do rezygnacji z wystawienia ósemki.

Mac Abra: Niezłe, choć nigdy jakoś ten okres historii mnie w grach nie fascynował. Tym niemniej obiektywnie patrząc, gierka jest całkiem grywalna.
Hut: O.G. for life, homie!
Al: Z Napoleonów to dobry jest tylko ten w butelce i napoleonka. Ech, co to środek miesiąca z ludźmi robi...
Mac Abra: Napoleon w butelce to zwykle syf, rasowe koniaczki od dawna uciekają od tego wizerunku, bo go producenci francuskiego bimbru na eksport, barwionego karmelem, mocno zdewaluowali...
gem: Frankofilom-koneserom-burżujom mówimy NIE!

LEGO Star Wars PL

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Robots
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1 Ghz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.legostarwarsthevideogame.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (działało niczym miecze świetlne w rękach generała Grievousa)
Demo: polskiego nie ma
Strona w CDA: 100

Od autora: Do przetłumaczenia było niewiele więcej tekstu, niż ja napisałem w recenzji. Niedoróbek niewiele – śmiało możesz kupić młodszemu bratu.

Smuggler: ...żeby przy niej walnął klocka. Lego.
Mac Abra: Mój młodszy brat ma 35 lat. Trochę by się zdziwił. :)
Al: Mój trochę mniej i by się ucieszył. To najlepsza ostatnimi czasy gra SW!
Czarny Iwan: Ale nie można samodzielnie złożyć Hana Solo, jak się tak nie bawię!
gem: Nierozbieraniu Ami(nie)dali mówimy NIE!
Qn`ik: Nie chciałbyś... A przynajmniej nie tej z klocków.
eld: Allor to KLOC, bo zapycha łącze!!!
Hut: O.G. for life, homie!

Screen z gry MOH: Pacific Assault

Psychonauts

Gatunek: platformówka
Podobne do: Rayman 3: Hoodlum Havoc
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 9
Autor recenzji: Hut
Internet: www.psychonauts.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (pędzi, pędzi, pędzi)
Demo: DVD 08/05
Strona w CDA: 088

Od autora: Rewelacyjna platformówka pełna błyskotliwych, zakręconych pomysłów. Grę przygotowała ekipa, która wcześniej stworzyła przygodówkę Grim Fandango – widać to w wyglądzie postaci i lokacji, a przede wszystkim w specyficznym poczuciu humoru, który jest zresztą jednym z największych atutów tej produkcji. Nie wyobrażam sobie fana platformówek, który nie zagra w Psychonauts!

Al: Taaa, ale ktoś jeszcze gra w platformówki na PC? Jak wychodzi jedna na dwa lata? No ale fakt, ta jest wyjątkowa, nawet na konsolach.

Czarny Iwan: Już żałuję, że pewnie ta gra przejdzie u nas bez większego echa, a szkoda, bo jest rewelacyjna!

gem: Nieprzechodzeniu Psychonauts bez echa mówimy NIE!

Smuggler: Gem, problem w tym, że ona jest NAPRAWDĘ dobra. I naprawdę DZIWNA.

Mac Abra: A mnie się kojarzy z „Być jak John Malkovich"... Mnie się w ogóle dziwnie kojarzy ostatnio.

eld: Słońce panie. Tak to jest jak się daje namówić na wakacje w Egipcie w czerwcu. Pewnie znajomi z klubu golfowego Cię podpuścili.

Mac Abra: Golf nie jest jazzy. Teraz się gra w polo.

Silent Storm oraz Silent Storm Sentinels

Gatunek: strategia turowa
Podobne do: UFO, Jagged Alliance
Wymagania: 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 9
Autor recenzji: gem
Internet: www.cdprojekt.info
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT 128 MB VRAM, 1 GB RAM (bez zarzutów)
Demo: brak
Strona w CDA: 100

Od autora: Premiera mocno, mocno spóźniona, ale... Najważniejsze, że najlepsze strategie turowe ostatnich lat mają wreszcie szanse trafić pod rodzime strzechy! Tym bardziej, że za 60 złotych otrzymujemy DWIE gry: Silent Storm (S2) i Silent Storm Sentinels (S3) w polskich kinowych wersjach językowych! Brać i grać!

Mac Abra: Powiem tak: nawet GDYBY spolszczenie było fatalne to i tak by się opłacało tę grę kupić. A że nie jest fatalne, nawet wprost przeciwnie to...

Smuggler: Oho, widać wybaczył grze „panzerkleiny". :)

Mac Abra: Za taką cenę zestawu gotów byłbym wiele wybaczyć. A tu jeszcze po polsku.

Qn`ik: Dalsza część panelu dyskusyjnego pt. „wybaczanie po polsku" niebawem w kioskach! Nie możecie przegapić.

Hut: O.G. for life homie!

Retro Action

Nadal 2 CD, nadal 12.99 zł, 108 stron. A na nich? Użytki/programy edukacyjne itd. zajmują już mniej – bo ok. 20 stron.

W Kalejdoskopie kilka ciekawych newsów, m.in. o bardzo szybkim napędzie CD (aż 24x!!!). Pojawiła się informacja o tworzeniu Total **Annihilation** oraz spory news o nowym, rewelacyjnym FPSie, zwanym Unreal. A co tam ma być? Posłuchajcie *"podobno istnieje możliwość morfingu prowadzonej postaci w Obcego"* (!) oraz *"wprowadzono też zaczerpniętą z gier RPG charakterystykę postaci za pomocą rozmaitych parametrów."* Gra ma mieć premierę jeszcze w tym roku! Z poloników – Techland anonsuje gry Crime City (ew. Murder City – tytuł jeszcze nie ustalony). Z innych gier tej firmy – miała być jeszcze bijatyka 2D Hard Rulez i rajdówka Virtual Rally. Wszystkie gry naturalnie jeszcze w 1997... Twórcy MDK robią Messiaha, EA – NFS II: SE (będzie miała akcelerowaną grafikę!). Sid Meier kończy grę Gettysburg. (Była to, jak się potem okazało, jedna z lepszych strategii końca XX wieku). Inne ciekawie zapowiadające się gry: Blade Runner i Turok.

Z zapowiedzi – 10 – warto wymienić takie tytuły jak **Tomb Raider II** (szczęki wam opadną, jak zobaczycie grafikę!), Daikatana (gierka powinna zabić grafiką i mrocznym klimatem, autor tekstu modli się o jak najszybszą premierę – jego modły na szczęście za szybko wysłuchane nie będą), **Broken Sword 2** i **Postal** (*"Jeśli Pulp Fiction jest twoim ulubionym filmem, to Post al powinien sprawić, że będziesz w pełni usatysfakcjonowany"*. Mam nadzieję, że Quentin T. tego nie przeczytał).

Aż 23 recenzje. Znaczki jakości dostały: **Kick off'97** (8/10 – recenzja autorstwa Czarnego Iwana tak wkurzyła Elda, że aż napisał o tym do redakcji, i tak od rzemyczka do koziczka został kumplem Iwana; siedzi teraz obok niego) i **Creatures** (8/10). Tej gry pewnie w ogóle nie kojarzycie. A szkoda. Zacytujmy: *"To już nie gra, to już nie zabawa. To coś więcej (...) Twórz życie (...) patrz na przemijanie kolejnych generacji, ucz je od podstaw. (...) Creatures urzeka bajkową wręcz grafiką (...)"* Takie tamagotchi do sześcianu i naprawdę warte uwagi.

Ale przebojem numeru był niewątpliwie Dungeon Keeper. Była to bowiem pierwsza gra, w której staliśmy po tej niedobrej, złej stronie. Krótko mówią byliśmy wła dcą masy demonów itd. zamieszkujących lochy, do których bez przerwy pchali się namolni rycerze, paladyni, magowie itd. I trzeba było nauczyć ich moresu. Najlepiej poprzez porąbanie na kawałki. Mało tego – trzeba było też walczyć z konkurencyjni władcami lochów. Mało tego – gra została spolszczona, co w 1997 było wydarzeniem naprawdę godnym uwagi. Dostała... 8/10. Pamiętacie Rogacza? :).

Nie można tu nie wspomnieć o FPSie cieszącym się ongiś szalonym powodzeniem – mowa o słynnym **Blood** (8/10). Tamże **Timeshock** (8/10) – fajny pinball, o którym wspominam głównie dlatego, że będzie to pierwsza całodyskowa wersja gry, jaka pojawi się w CDA (swoją drogą b. grywalna gierka, po dziś dzień...). Można jeszcze wymieć **X-Com Apocalypse**, jako podzwonne dla świetnego cyklu strategii. (9/10 ale bez znaczka jakości. Coś dziwnie żeśmy te znaczki przyznawali wtedy...).

A poza tym? Jak zawsze: scena komputerowa, reportaż z targów E3, film Batman i Robin, wywiad z twórcami rodzimego Clasha (jak zawsze dużo ględzenia o tym jak się zachodni twórcy biją o ich gierkę), Action Redaction, Królestwo Chaosu, Poradnik Hakera, Pomocna dłoń, testy modemów, solucje do dwóch gier, tipsy, konkursy... i to już wszystko.

Star Wolves

Gatunek: RPG/RTS
Podobne do: Homeworld + X2
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB RAM
Ocena: 8/10
Autor recenzji: Allor
Internet: http://games.1c.ru/starwolves/
Testowane na: PIV 2.8, 1 GB RAM, GeForce 6600GT (działało z prędkością światła)
Demo: 06/05
Strona w CDA: 062

Od autora: Star Wolves to naprawdę udane połączenie Homeworlda (innymi słowy, kosmicznego RTS-a z bardzo dużym naciskiem położonym na walkę) i X2 (symulatora kosmicznego najemnika) okraszone sporą dawką elementów RPG. A co najważniejsze, są to nie tyle puste frazesy z materiałów reklamowych, co fakty!

Mac Abra: Eeee... fajne to! Jestem mile zaskoczony!
Czarny Iwan: Zaskakująco dobre, niemal jak moja odnaleziona kanapka sprzed tygodnia.
Qn`ik: Rzekłbym, że nawet miejscami lepsze.
gem: Kanapkom sprzed tygodnia mówimy NIE!
eld: Zawsze to lepsze od Star Wars. :)
Mac Abra: Tja, mniej mangi...

Singles 2

Gatunek: sim
Podobne do: The Sims 2
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 5
Autor recenzji: Hut
Internet: www.singles2.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (bez przesady – taka gierka musiała śmigać)
Demo: brak
Strona w CDA: 070

Od autora: Pierwsze Singles kopiowało The Sims, drugie Singles rżnie bez żenady z The Sims 2. Nowych pomysłów właściwie brak, grafika stoi w miejscu, a na dodatek ocenzurowano "męską nagość". Dlaczego? Przecież pryszczate dziewczynki to jedyna grupa docelowa tej produkcji.

MacAbra: Jeśli uważasz, że 7Sins jest do niczego, zagraj w Singles 2. Może zmienisz zdanie.
Smuggler: Ale bardziej pruderyjne jest.
Qn`ik: Dobrze, że nie recenzował tego crapu Czarny Iwan. Do dziś byśmy go nie dobudzili.
Czarny Iwan: Już odpalam! Oooo... chrrr... chrr...
Al: I tyle go widzieli...
gem: Simsom i simsopodobnym mówimy NIE!
eld: W gry simsopodobne grają tylko hummies, elfy i gnomy, dlatego Singlesom mówimy NIE!
Mac Abra: Niedobrze chyba ze mną, bo się z Eldem zgadzam...

Still Life

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Post Mortem i Silent Hill
Wymagania: 800 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 98/ME/XP/00
Ocena: 9
Autor recen zji: EGM
Internet: www.stilllife-game.com
Testowane na: P3 2200, 512 MB RAM, GF4, Win XP (Problemów nie stwierdziłem)
Demo: DVD 05/05
Strona w CDA: 092

Od autora: Mroczna, porażająca i przerażająca przygodówka... a raczej thriller, nawiązujący klimatem do „Siedem" i „Milczenia owiec". A przy okazji kontynuuje wątki gry Post Mortem – mimo, iż dzieje się współcześnie. Warto zagrać – ale grę polecam pełnoletnim. Sporo w niej okropności...

Qn`ik: Znakomita, choć z wieloma punktami recenzji się nie zgadzam. M.in. z tą brutalnością – widywałem dużo gorsze i bardziej realistyczne obrazowanie przemocy.
MacAbra: Czuję, że to będzie pierwsza od dawna przygodówka, w którą zagram.
Smuggler: A ja słyszałem, że niektóre zagadki w niej są gorsze od otwierania wytrychem drzwi w Post Mortem. A tamta wprawiła mnie w autentyczną furię...
Al: Bo ty nie czujesz blusa! Zresztą kto go jeszcze, prócz EGM, czuje...
Hut: O.G. for life homie!
Czarny Iwan: Wspaniała gra jeśli męczy się ktoś inny, a ty tylko oglądasz.
gem: Przygodówkom mówię NIE! ;)
eld: Fajny tytuł, ale ogólnie to przygodówki sucks...
MacAbra: Szczególnie te z mangą, nie?

Tank Killer

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: częściowo CoD, częściowo Rajd na Berlin
Wymagania: 98/ME/2000/XP; Procesor: 1 Ghz; RAM: 256 MB; Grafika RAM: 32 MB (GF3/Radeon)
Testowano na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (chodziło przyzwoicie)
Ocena: 5
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Demo: brak
Internet: www.sylum.com
Strona: 081

Od autora: W miarę przyjemna budżetówka, tylko za krótka i za prosta – ale tak do pograni w jedno popołudnie w sam raz.

Smuggler: „Jak na garbatego, to jest całkiem prosty"... A jak na cienką grę, to jest całkiem fajna.
Mac Abra: Ech, to już wolę sobie odpalić „czołgowe" etapy w MoH i CoD2.
Czarny Iwan: Albo film Tank Girl.
Al: Albo BF2. Hmmm, w zasadzie to przede wszystkim BF2!
gem: Budżetówkom mówię NIE! (nie mam czasu na AAA, co dopiero budżetówki...)
Qn`ik: AAA? Psik?
eld: TERNNNNNNNNNNNNNNNNDDDDDD KILLLLLLLLLERRRRR!!!!! Jaka to piosenka?
Smuggler: Errr... mangowa?
Hut: O.G. for life homie!

Tytus, Romek i A'Tomek

Gatunek: platformówka
Podobne do: Croc, Kangurek KAO
Wymagania: Win 98SE/ME/XP; Procesor: 700 Mhz; RAM: 64 MB; Grafika: 3D zgodna z DirectX
Testowano na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro; chodziło dobrze.
Ocena: 4
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Demo: brak
Internet: www.tytus.play.com.pl
Strona: 095

Od autora: Banalna platformówka dla dzieciaków, zdecydowanie nie dla wiernych fanów komiksu – poza bohaterami nie ma żadnego związku z kultowymi książeczkami Papcia Chmiela. Chodzimy po mapkach i zbieramy rozmaity szajs – to ma być Tytus?

Smuggler: Jak koresponduje nasz donosciel... eeee... jak donosi nasz korespondent, tajemniczy gang, zajmujący się profanacją polskich komiksów, dopadł kolejną ofiarę. Źródła dobrze poinformowane głoszą, że teraz na celownik wezmą „Kapitana Żbika" lub „Kleksa". Ten pierwszy ma się nazywać „Colonel Lynx vs. Brailness Developers", a ten drugi okaże się wampirem... Ech...
Mac Abra: W kieszeni już nie nóż się otwiera a metrowa maczeta...
Al: Może by ich tak na Madagaskar wysłać? Maluchem?
Mac Abra: Nie, maluchy to ja bym im poobcinał. Tą maczetą.
Smuggler: A czy to chociaż duża maczeta jest? Ona?
gem: Skokom na kasę mówimy NIE!
eld: Dziś już nie ma takich komiksów jak kiedyś. No bo co może się równać z Kajkiem i Kokoszem lub Tytusem? Wszystko przez tę zapyziałą demokrację.
Qn`ik: W demokratycznej Francji też kiedyś było lepiej. Gdzieżeś jest, następco Gościnnego?
Mac Abra: Pilnuje granicy, żeby polscy hydraulicy mu do „douce France" nie wleźli...
Hut: O.G. for life homie!

World Of Warcraft Battlegrounds

Gatunek: MMORPG
Podobne do: WoW jest jedyny w swym rodzaju...
Wymagania: 800 MHz, 256MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, GeForce 2
Ocena: 8
Autor recenzji: eld
Internet: www.wow-europe.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (no ba...)
Demo: brak
Strona w CDA: 076

Od autora: W sumie mam mieszane uczucia. Z jednej strony jest to fajna rzecz, zwiększająca możliwości i tak świetnej zabawy, z drugiej strony sporo rzeczy, które się nie sprawdzają. Warsong to mapa dla łotrzyków i druidów, Alterac z kolei to nudny grind...

Smuggler: Dla arcymaniaków...
Mac Abra: Sam fakt, że jakiś redaktor CDA doszedł w WoW do 60 levelu dowodzi, że w pracy się musi zdrowo opieprzać...
Al: Dodatek niby świetny, ale z drugiej strony... chyba niezbyt fajnie się dowiedzieć, że po paru miesiącach gry ma się postać do $%^#, nieprawdaż Gem?
eld: Nie no... zawsze może zrobić jajo, podkulić ogon i spier... – muhahaha!
Czarny Iwan: I potem takiego biedaka ludzie wytykają na ulicy.
gem: Paladynowi na Battlegrounds w WoW mówię NIE! (zaczynam magiem...)
eld: Aliantom mówimy kategorycznie: DO PIACHU PLEBSIE!!!

POD OSTRZAŁEM 2

Laureaci konkursów CDA 05/2005

KONKURS BROTHERS IN ARMS: Marek Wiśniewski, Pruszków, Mateusz Dązbłaż, Rzeszów; Maciej Romanowski, Gdańsk; Tomek Kurek, Karczew; Michał Rybak, Zielona Góra; Grzegorz Andruszków, Lubliniec; Mikołaj Ciarkowski, Drobin; Ochocki Sebastian, Tuchola, Jarosław Mosakowski, Warszawa; Piotr Jankowski, Sosnowiec; Przemysław Rygiel, Oświęcim; Piotr Durlak, Wrocław; Paweł Matysiak, Szalejów Dolmny; Izabela Kędzia, Gdańsk; Michał Rzepniewski, Wrocław; Piotr Wojtyła, Gdańsk; Sławomir Felczak, Iława; Wojciech Świst, Wrocław; Mariusz Kędzierski, Starachowice; Adam Konarzewski, Ostrołęka;

KONKURS SPLINTER CELL: Michał Kutrzeba, Os. Dywizjonu 303, Kraków; Mateusz Wańczyk, Strzyżów; Paweł Gajda, Poznań Plewiska; Rafał Tomaszewski, Jesionka; Maciej Śmiranko, Izabelin; Łukasz Kasza, Jastrzębie Zdrój; Grzegorz Brzozowski, Kobyłka; Krzysztof Wyganowski, Poznań; Nowicki Michał, Paderewskiego, Radom; Danuta Ryszkowska, Warszawa; Janusz Plech, Siewierz; Patrycja Ivanow, Poznań; Beata Dębowska, Bydgoszcz; Andrzej Domagalski, Przemyśl; Izabela Lisiecka, Lublin; Mirosław Buczek, Warszawa; Tomasz Solik, Dzwiżyno; Michał Tumiłowicz, Olkusz; Emil Kowalczyk, Warszawa; Krzysztof Grabowicz, Strzegom;

KONKURS STAR WARS: Przemysław Pietkiewicz, Malbork; Kazimierz Kusyk, Bytom; Wojtek Pankowski, Jugów; Wojciech Kurczych, Charsznica; Paweł Żołendowski, Ostróda; Mateusz Ludwikowski, Kielce; Andrzej Ceszel, Białystok; Kamil Spiewok, Siemianowice Śl. , Dawid Szlaski, Leszno; mateusz Ślusarski, Sieradz; Bartosz Piasny, Kraków; Wojciech Sikora, Strumień; Marek Pych, Olsztyn; Paweł Rusin, Zabrze; Wojciech Oskroba, Łuków; Maciej Koźlik, Moskorzew; Piotr Skowroński, Warszawa; Bartłomiej Rodak, Będzin; Sebastian Litwic, Dzierżązno;

KONKURS PUNISHER: Ewa Kielak, Nakło; Alicja Malchar, Buczkowice; Igor Sierakowski, Dolaszewo; Bożena Kolendowicz, Nowa Sól; Dariusz Boch, Sieradz; Michał Janiszewski, Prudnik; Sebastian Wiatrios, Gorzyce; Piotr Kasowski, Kędzierzyn Koźle; Marcin Tomaszewski, Pakość; Janusz Piotrowski, Gubin; Bartek Kościelski, Łódź;
Rafał Zaborowski, Sulejówek; Wojciech Kozłowski, Police; Przemek Jarecki, Piła; Michał Korta, Goleniów; Arkadiusz Iciek, Skrżysko kamienna; Łukasz Marciniak, Mława; Paweł Świerk, Żory; Mateusz Świerczyński, Brzeżnica; Marcin Pulczyn, Gdańsk;

KONKURS MPIO: Jakub Lorenz, Solec Kujawski; Piotr Jakubowski, Łapy; Krzysztof Menzel, Raszowa; Romuald Tomaszek; Konrad Majewski, Sosnowiec; Piotr Drab, Radom; Krzysztof Jaśkowiak, Łękno; Dariusz Gapski, Wronki; Mariusz Brzeziński, Warszawa; Filip Włodarczyk, Warszawa; Igor kaczor, Gościno; Andrzej Stelniczuk, Korczew; Krzysztof Bakalarski, Gryfice; Łukasz Filbiszewski, Olkusz; Jacek Gonera, Olsztyn; Eryka Banaszewska, Warszawa; Israel Malaga, Kraków; Tomasz Łubniewski, Warszawa; Dariusz Moksza, Gdańsk; Lesław Szczepara, Wrocław; Adam Karpus, Świecie; Ewa Gettka, Koronowo; Jacek Jarosz, Szczebrzeszyn Podaczów; Daria Boleszczanian, Ośno Lubuskie; marcin Szelest, Dobr;

KONKURS EMPIRE EARTH 2: Michał Gregorczyk, Morąg; Michał Cynk, Olsztyn; Maciej Szynal, Prochowice; marcin Michalik, Koprzywnica; Łukasz Zabrocki, Brzekuń Paweł Kaczmarek, Baranów; Maciej Krauze, Riewo; Piotr Sularz, Koziegłowy; Kamil Kozdrowiecki, Złoty Stok; Dariusz Rychlewski, Poznań; Jarosław Kozłwoski, Siennice; Tomasz Bukowski, Szydłowo; Patrycja Paszkiewicz, Sławno Zachodniopomorskie; Adrian Wilczyński, Wołów; Wojtek Korcz, Jednia Letnisko; Wojciech Guminski, Piotrków Trybunalski; Daniel Janukowicz, Żukowice; Stanisław Bełza, Warszawa; Regina Budzisz, Kuźnica; Mateusz Kaczorowski, Gdansk;

WYGRAJ MERCEDESA! - Mariusz Kubik, Libiąż;

PILOT LOGITECH HARMONY 655 – Krzysztof Knopik, Chorzów; Myszki Logitech: mediaplay – Joachim Makselon, Kleszczów; 510 – Michała Szymankiewicz, Warszawa; 310- Radosław Buchert, Zabrze; optical mouse for notebooks plus Przemysław Wrwiński, Jarocin;

1.GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA ZAPEWNE BYŁBY:

Mac Abra: ...Byłby pisał gdzie indziej.
Qn`ik: Jego praca polegałaby na siedzeniu na wszystkich polskojęzycznych forach.
Ghost: Szefem jakiejś sejmowej komisji śledczej.
Hut: Kurcze, spóźniłem się. Moderator forów – to praca dla niego.
eld: Byłby wokalistą Bee Gees
Czarny Iwan: Niewidzialną dłonią.
gem: Guru milionów. Nie, zaraz, tak przecież jest teraz...
Al: Miss Universe?

2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:

Mac Abra: Nie uwierzycie – pozytywne... Pomyślałem sobie „oooo, nie będę jedynym zgredem w redakcji". :)
Qn`ik: „To on, czy to nie on?". Poza tym bardzo pozytywne.
Ghost: Ha!!! Rozmawiam z powietrzem! Wszak Smuggler nie istnieje. :)
Hut: Więcej niż dobre.
eld: Boże! Czy to ten facet co śpiewa w Bee Gees?!
Czarny Iwan: Jesu, jaki przystojny!
gem: WoW, jaka śliczna dziewczyna! I to tu, w redakcji?!...
Al: W dodatku taka oczytana?!

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Mac Abra: Ciężko coś wybrać – „deszcz pada i pada – a Smuggler gada, gada, gada..."
Qn`ik: „Smuggleraniemadzisiajwredakcji."
Ghost: „Buehehehe! Posłuchajcie tego listu..."
Hut: „Tu jest piękny tekst..."
eld: Sorry, ale nie jestem fanem Bee Gees i nie znam ich textów.
Czarny Iwan: Nie dotrwałem jeszcze do końca żadnego, zasypiam w połowie.
gem: „Tu ktoś pisze, że wie, kim jest Smuggler..."
Al: Swobodnie rzucane, że Smugglera nie ma dzisiaj w redakcji jest jednak najlepsze. I w dodatku nie kłamie!

4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Mac Abra: „A wiesz, że do deadline już tylko 38 godzin i jeszcze nie ma pięciu recenzji?" (Albo coś w tym stylu – w momencie gdy wydaje mi się, że wszystko jest pod kontrolą.)
Qn`ik: Stare dowcipy. Hurtem.
Ghost: „No nie mów że straciłem moją kolekcje maili z 5 lat!?!?!" (To tak a propos nie robienia przez niego backupów).
Hut: Znowu mnie Qn`ik wyprzedził – najgorszy tekst to każdy dowcip ze skrzynki mailowej czytany przez Smuga dwa dni po tym, jak wszyscy już zapomnieli o tym, jaki był nieśmieszny.
eld: Jak wyżej, czyli nie znam tekstów Bee Gees. :)
Czarny Iwan: „Od ciebie w tym miechu chciałbym..."
gem: „PANOWIE, CISZEJ TAM!!!!!!!!!!!!!!!..."
Al: „I jak tam z tekstami?"

5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Mac Abra: Optymizm. Oraz bywanie na każdym możliwym forum dyskusyjnym, na którym ktoś coś powie o CDA.
Qn`ik: Zapominalstwo.
Ghost: Ten moment, w którym z fajnego, dowcipnego kumpla zmienia się w rozszalałą bestię (w skrócie: deadline).
Hut: To się nazywa histeria.
eld: Jak tak sobie idzie przez Jana Pawła II ze słuchawkami w uszach z takim... dziwnym wyrazem twarzy. :P
Czarny Iwan: Zwalista sylwetka i groza w oczach.
gem: Lubi fora internetowe. Zgroza.

Al: Dr Jekyll & Mr Hyde gdy nie wiesz, czy to już, czy jeszcze trochę życia ci zostało...

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

Mac Abra: Właśnie ten jego optymizm na co dzień.
Qn`ik: Dużo by wymieniać.
Ghost: Cholerne wakacje w tropikach, na które jeździ co roku.
Hut: W tym roku podobno Karaiby. :-)
eld: Jego konto bankowe.
Czarny Iwan: Tupecik.
gem: Żeński fan-club. ...Tylko żartowałem, Skarbeczku. :*
Al: Warunki.

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Mac Abra: Trochę dystansu...?
Qn`ik: Pamięć. Bynajmniej nie komputerową.
Ghost: Trochę świętego spokoju.
Hut: Opanowanie w pierwszych chwilach po wystąpieniu kryzysu?
eld: Skilla w FPS-ach. :)
Czarny Iwan: Ginkofar i Geriatrix.
gem: Słuchawki. :P
Al: Internet w domu. :P

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:

Mac Abra: Garfield!
Qn`ik: The larch.
Ghost: Liga. (Liga rządzi! Liga radzi! Liga nigdy cię nie zdradzi!)
Hut: Q.G.
eld: BEEGEES!
Czarny Iwan: Hulk
gem: Lala.
Al: Smg – jedyna i niepowtarzalna.

Dialog miesiąca

Zasłyszane w DTP

"Ech, jak mi baby potrzeba!" – zamruczał jeden z DTPowców... przeglądając arty, na których byli sami faceci. A potem się zapytał – *"...A z czego się śmiejecie?"*

O Gothiku: *"Tam był taki klimat, że jak wyszedłeś w nocy do lasu, to zaraz chciałeś wracać do miasta".*

O naszej pracy: *"Eeee... recenzje. Recenzję to się pisze góra w godzinę, nie?"*

I to było jego ostatnie słowo...

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

WAP.WAPSTER.PL
WWW.WAPSTER.PL

WapSter.pl®

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

CZAT

REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC

>> Myślisz, że miałeś już wszystko? Nie oszukuj się - nie miałeś jeszcze mnie!

>> Pisz lub dzwoń - Jeśli szukasz gorącej dziewczyny to dobrze trafiłeś!

DZWONKI

POLIFONICZNE NR 7428 — NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO — TYLKO 4,88 pln

MONOFONICZNE NR 7228 — NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG — TYLKO 2,44 pln

	POLI 7428	MONO 7228
2Pac, Ghetto Gospel	PT2262560AJ1	T2262597AJ1
50 Cent, Candy Shop	PT2125252AJ1	T2125225AJ1
Akon, Locked Up	PT2100832AJ1	T2104126AJ1
Akon, Lonely	PT2246848AJ1	T2247949AJ1
Bartek Wrona, Jedna Na Milion	PT2054180AJ1	T2054182AJ1
Black Eyed Peas, Don't Phunk With My Heart	PT2245813AJ1	T2245967AJ1
Bomfunk MC's, Freestyler	PT671713AJ1	T523506AJ1
Celine Dion, Beautiful Boy	PT2027650AJ1	T2032293AJ1
Chemical Brothers, Galvanize	PT2040564AJ1	T2043134AJ1
Ciara feat. Missy Elliott, 1, 2 Step	PT2150275AJ1	T2180945AJ1
Da Lux, I Gotta Do	PT2265475AJ1	T2265476AJ1
DJ Tiesto, Adagio For Strings	PT2255564AJ1	T2257175AJ1
Dr Dre, Still Dre	PT887603AJ1	T852100AJ1
Eminem, Like Toy Soldiers	PT1924344AJ1	T1930737AJ1
Eminem, Mockingbird	PT2152937AJ1	T2153048AJ1
Film: Mission: Impossible	PT752942AJ1	T668068AJ1
Game & 50 Cent, How We Do	PT2125248AJ1	T2125234AJ1
Global Deejays, The Sound Of San Francisco	PT2009101AJ1	T2008509AJ1
Global Deejays, What a feeling	PT2217095AJ1	T2217128AJ1
Good Charlotte I Just Wanna Live	PT2100849AJ1	T2101322AJ1
Gwen Stefani, Rich Girl	PT2083618AJ1	T2083657AJ1
Iron Maiden, Fear Of The Dark	PT1029291AJ1	T985164AJ1
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435AJ1	T1400404AJ1
Ivan i Delfin, Sto Lat	PT1907167AJ1	T1908252AJ1
Kombi, Pokolenie	PT2134267AJ1	T2134422AJ1
Kreskówka, Gumisie	PT749615AJ1	T732064AJ1
Lerek, Bo Bez Ciebie	PT2248657AJ1	T2257163AJ1
Lexy & K-Paul, Vicious Love	PT2255587AJ1	T2257172AJ1
Liber, Skarby	PT1195460AJ1	T1195477AJ1
Liga Mistrzów	PT2003325AJ1	T2008490AJ1
Linkin Park, From The Inside	PT1193363AJ1	T1862613AJ1
Linkin Park, Somewhere I Belong	PT795609AJ1	T912524AJ1
Mariah Carey, It's Like That	PT2255590AJ1	T2257232AJ1
M'Brother, Trebles	PT1892626AJ1	T1908303AJ1
Metallica, Nothing Else Matters	PT967773AJ1	T962995AJ1
Mezo, Komuna	PT2248710AJ1	T2257173AJ1
Narcotic Thrust, I Like It	PT2152939AJ1	T2153051AJ1
Nena, Liebe ist	PT2246628AJ1	T2246624AJ1
Nightwish, Moondance	PT2238015AJ1	T2239506AJ1
O.S.T.R. feat. Tede, Kolcz, Bezele Kochanie	PT2063307AJ1	T2075830AJ1
Onar & Lerek, Weź To Poczuj	PT1687597AJ1	T1689376AJ1
Queen, The Show Must Go On	PT2238021AJ1	T2111270AJ1
Riva, Run Away	PT2246670AJ1	T2255520AJ1
Sabrina, Boys, Boys, Boys	PT1843858AJ1	T1853236AJ1
Safri Duo, All The People In The World	PT1362689AJ1	T1362700AJ1
Sasha Dith, Russian Girls	PT2233692AJ1	T2234998AJ1
Uniting nations, Out of touch	PT1989555AJ1	T1992514AJ1
Virgin, Deszcz	PT1378476AJ1	T1378727AJ1
Westbam, Hard Times	PT2022893AJ1	T2024888AJ1
Will Smith, Switch	PT2246620AJ1	T2246622AJ1

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452AJ1**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. **SA808452AJ1**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.
ABY WYSŁAĆ DZWONEAK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452AJ1**).

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**. DLA TELEFONÓW **NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662AJ1**). **SIEMENSA** ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. **J1213662AJ1**). DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. **H1213662AJ1**). DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. **GM1213662AJ1**). ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T12136622AJ1).

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428 — TYLKO 4,88 pln

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, SONY ERICSSON, MOTOROLA,SAGEM, LG (telefony z obsługą MP3, AWB, MMF, WAV)

Bekanie	TT1895943AJ1	Krzyk Mężczyzny	TT1681895AJ1	Pierdnięcie	TT1895980AJ1
Chrząkający Wieśniak	TT1209541AJ1	Krzyk Orła	TT1895974AJ1	Piła Motorowa	TT2063612AJ1
Eksplozja	TT1895951AJ1	Kuka Kukuleczka	TT1087294AJ1	Przejazd kolejowy	TT2063684AJ1
Jaguar	TT2141098AJ1	Maszyna Do Pisania	TT2063665AJ1	Radosny Krasnoludek	TT1355701AJ1
Kaczucha	TT1896004AJ1	Nalewanie Piwka	TT1896013AJ1	Rykoszet	TT1896306AJ1
Kotek	TT2141085AJ1	Odpalany Motorek	TT1895958AJ1	Rżenie Konia	TT2063635AJ1
Krowa	TT1037293AJ1	Orgazm	TT1209539AJ1	Seria Z Automatu	TT1897132AJ1
Krzyk Kobiety	TT1681896AJ1	Owieczki	TT1897115AJ1	Skrzecząca Sroka	TT1895992AJ1

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT808452AJ1**).
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT808452AJ1**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

MOJA TAPETA NR 7428 — TYLKO 4,88 pln

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

BT2217044AJ1 · BT2220660AJ1 · BT1573239AJ1 · BT2217597AJ1 · BT2220225AJ1 · BT1634110AJ1 · BT1770643AJ1

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355AJ1:Kocham Cie** itp.).
W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ.
JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355AJ1:Zuzia**).

KOLOROWE TAPETY NR 7428 — TYLKO 4,88 pln

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

B2165799AJ1	B2257775AJ1	B2252101AJ1	B2237865AJ1	B2259104AJ1	B2186224AJ1	B2063055AJ1
B2157442AJ1	B2259703AJ1	B2257473AJ1	B2256986AJ1	B2237520AJ1	B2259412AJ1	B2225153AJ1
B2251939AJ1	B2251808AJ1	B1892149AJ1	B2257195AJ1	B2259291AJ1	B2237483AJ1	B2167235AJ1
B2257868AJ1	B2259158AJ1	B2257592AJ1	B2259480AJ1	B2237386AJ1	B2252241AJ1	B2169528AJ1
B2259016AJ1	B2233730AJ1	B2252154AJ1	B2233525AJ1	B2257044AJ1	B2220147AJ1	B2259458AJ1
B2257361AJ1	B2258894AJ1	B1049761AJ1	B1263672AJ1	B2165876AJ1	B2206730AJ1	B2220858AJ1

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000AJ1**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B776000AJ1**).

GRY JAVA NR 7928 — TYLKO 10,98 pln

Kod	Telefony
JV1161AJ1	NOKIA,SC,SE,MV,SAG
JV1147AJ1	NOKIA,SC,SE,MV,S65,SC65,SC6
JV1121AJ1	NOKIA,SC,SE,MV,S65,SC65,SAG
JV1202AJ1	NOKIA,SC,SE,MT7,MV,SAM,SC6,S65,SAG,SC65
JV1169AJ1	NOKIA,SE,MT7,MV,SC,S65,SC65
JV1185AJ1	NOKIA,SE,MV,SC6,S65,SC65
JV1148AJ1	NOKIA,SC,SE,MT7,SAM,MV,SC6,S65,SAG,SC65
JV1190AJ1	NOKIA,SC,SE,MV,SC6,SAG
JV1188AJ1	NOKIA,SC,SE,MV,SC6,S65,SAG,SC65
JV1180AJ1	NOKIA,SC,SE,MT7,MV,SAM,SC6,S65,SC65
JV977AJ1	NOKIA,SE,MV,S65,SAG,SC65
JV1142AJ1	NOKIA,SE,MV,S65,SC65,

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:
NOKIA: NOKIA (3100,3200,3220,3300,3510,3650,3660,5100,5140,6020,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6820,7200,7210,7250,7650), **SE:** SONY ERICSSON (K500,T610,T630), **MV:** MOTOROLA (V3,V300,V500,V525,V600,V80), **SAM:** SAMSUNG (C100,C110,X100,X600), **SC:** SIEMENS (A65,M55,S55,SL55), **SC6:** SIEMENS (C60,MC60), **S65:** SIEMENS (CX65,CXT65,CXV65,M65,S65,SK65), **SC65:** SIEMENS (C65,CT65,SL65), **MT7:** MOTOROLA (T720,T722), **SAG:** SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97AJ1**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97AJ1**).

ANIMACJA NR 7428 — TYLKO 4,88 pln

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

AN2165685AJ1 · AN1634191AJ1 · AN1827353AJ1 · AN1847099AJ1 · AN2134188AJ1 · AN1066478AJ1 · AN1425858AJ1 · AN2134833AJ1

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784AJ1**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784AJ1**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

SMS GRAFICZNY NR 7228 — TYLKO 2,44 pln

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

L1009989AJ1	L1044824AJ1	L1132892AJ1	L1161444AJ1	L1170558AJ1	L1175452AJ1	L1195045AJ1	L1219010AJ1
L1572644AJ1	L1561737AJ1	L1455624AJ1	L1380310AJ1	L1377385AJ1	L1366679AJ1	L1357648AJ1	L1290726AJ1
L1614635AJ1	L1615660AJ1	L1639444AJ1	L1747082AJ1	L1916475AJ1	L2015445AJ1	L2104890AJ1	L2108210AJ1
L2174501AJ1	L2172501AJ1	L2172345AJ1	L2172043AJ1	L2168024AJ1	L2167159AJ1	L2165850AJ1	L2136986AJ1
L2181964AJ1	L2199169AJ1	L2200409AJ1	L2201036AJ1	L2226230AJ1	L2238599AJ1	L2239604AJ1	L2239818AJ1
L2175659AJ1	L970341AJ1	L929831AJ1	L899662AJ1	L895737AJ1	L595657AJ1	L2241201AJ1	L2240201AJ1

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660AJ1**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660AJ1**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D" NP. **D815660AJ1**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z" NP. **Z815660AJ1**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I" NP. **I815660AJ1**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I" NP. **I815660AJ1**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "MTL" NP. **MTL815660AJ1**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660AJ1**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660AJ1**)

REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38**, LUB NA ADRES INTERNETOWY **WAPSTER@WAPSTER.PL**. Połączenia z numerem 0-708-777-660 realizuje CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT). Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI

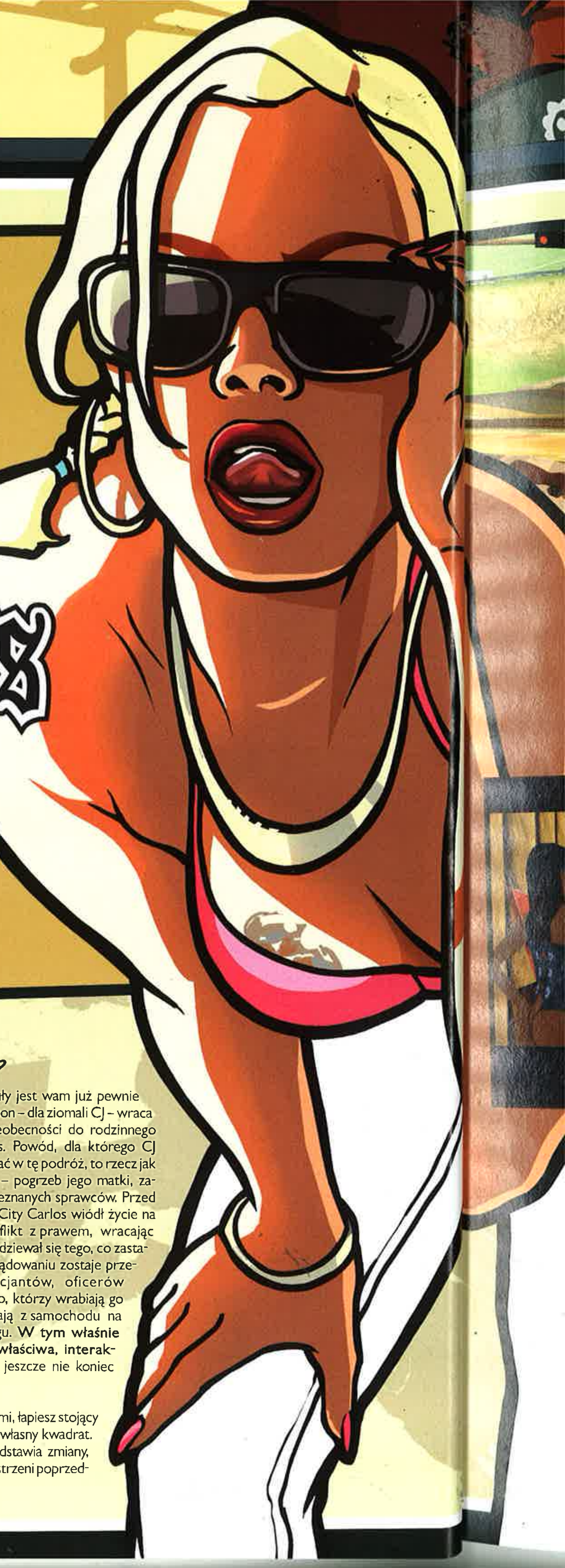
PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA

- PRODUCENT: ROCKSTAR NORTH
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 259,90 ZŁ
- WWW.ROCKSTARGAMES.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT (& PAN RADO) | SAN ANDREAS FO' LIFE, HOMIE!

Grand Theft Auto San Andreas



Początek lat 90, Los Angeles, Kalifornia. Dzielnicami południowej części miasta rządzą gangi czarnoskórych wyrostków, crack i heroina zatruwają umysły młodych ludzi, a każdego dnia na ulicach padają strzały i... ofiary. Witaj w domu, CJ!

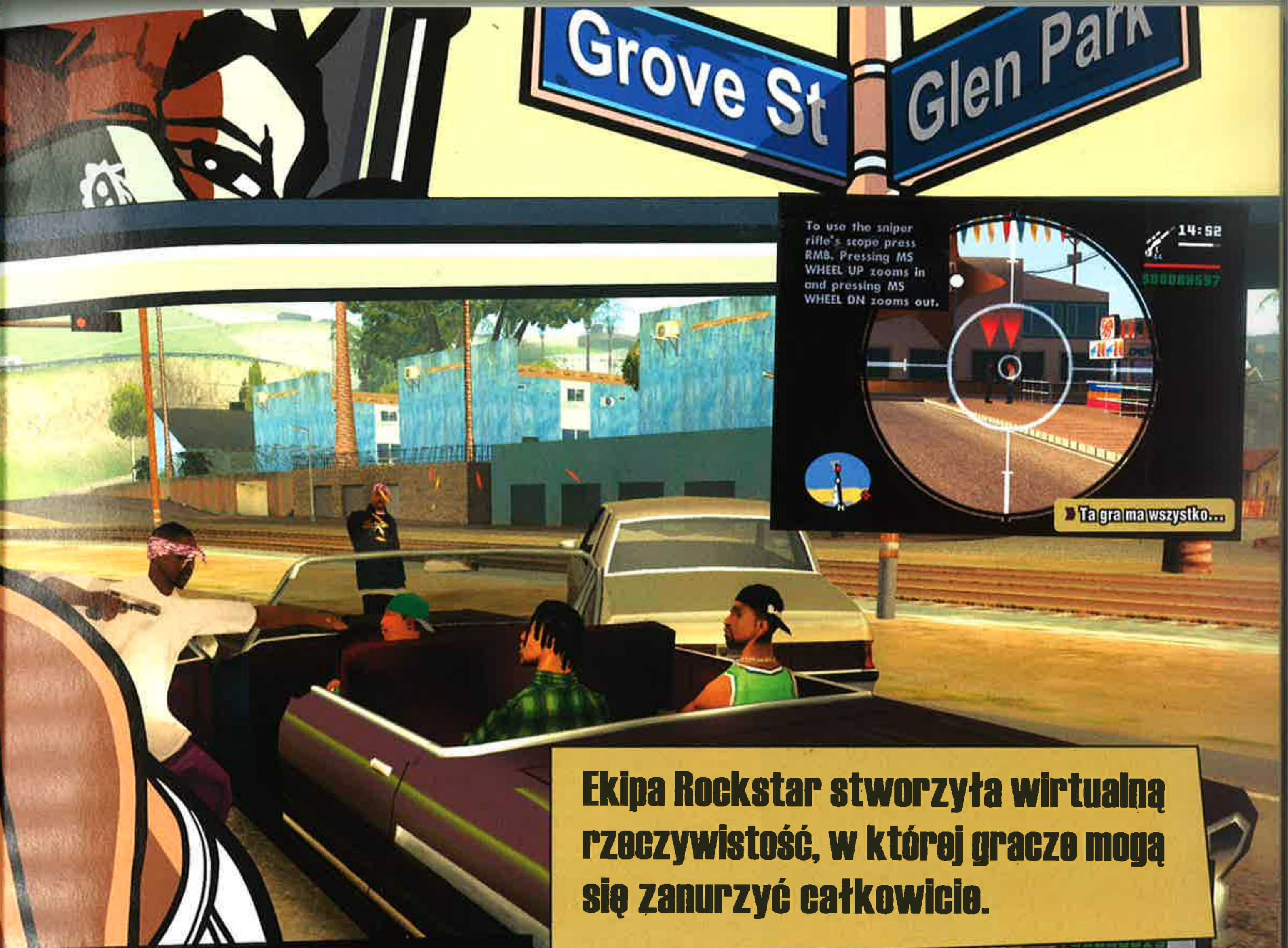
O San Andreas napisano już bardzo, bardzo dużo – my również dorzuciliśmy do tego pisania własne dwanaście groszy, publikując obszerną zapowiedź gry w trzynastym CDA z ubiegłego roku. Czy można napisać jeszcze więcej? **Ależ oczywiście!** To produkcja tak obszerna, zróżnicowana, wielowymiarowa, niezwykła, zaskakująca, pełna sekretów, tajemnic, bonusów i dodatków, że pisząc tylko o niej, można by zapełnić cały numer waszego ulubionego magazynu o grach. W przypadku tej gry nie jest to tylko wyświechtany frazes nadużywany przez znudzonych recenzentów. O niej naprawdę można pisać, mówić i opowiadać przez wiele stron, wiele godzin, bez końca. Ja mam tymczasem tylko sześć stron (8 stron poradnika nie liczę, bo nie mój). Od czego zacząć?

Jedna z mini gierek – kompletna, rozbudowana gra w bilard!

You down?

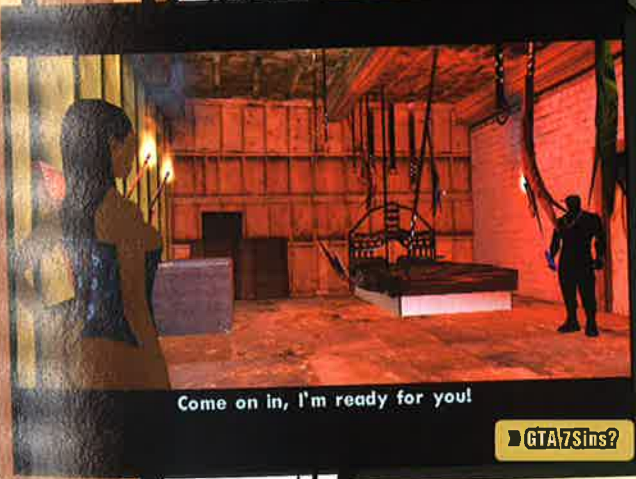
Punkt wyjścia fabuły jest wam już pewnie znany. Carlos Johnson – dla ziomali CJ – wraca po pięcioletniej nieobecności do rodzinnego domu w Los Santos. Powód, dla którego CJ zdecydował się wybrać w tę podróż, to rzecz jak najbardziej poważna – pogrzeb jego matki, zamordowanej przez nieznanych sprawców. Przed wyjazdem do Liberty City Carlos wiódł życie na ulicy, wchodził w konflikt z prawem, wracając jednak do domu nie spodziewał się tego, co zastanie na miejscu. Tuż po lądowaniu zostaje przechwycony przez policjantów, oficerów Tenpenny'ego i Pulaskiego, którzy wrabiają go w morderstwo i wyrzucają z samochodu na terytorium wrogiego gangu. **W tym właśnie momencie zaczyna się właściwa, interaktywna część gry**... ale to jeszcze nie koniec wprowadzenia.

Już jako CJ, kierując jego ruchami, łapiesz stojący pod murem rower, jedziesz na własny kwadrat. Kilka początkowych misji przedstawia zmiany, jakie zaszły w Los Santos na przestrzeni poprzed-



Ta gra ma wszystko...

Ekipa Rockstar stworzyła wirtualną rzeczywistość, w której gracze mogą się zanurzyć całkowicie.



GTA 7Sins?

2Pac, ty żyjesz?

nich pięciu lat – twoi dawni kumple nie żyją, siedzą w więzieniu lub uzależnieni od cracku robią wszystko, byle tylko mieć na narkotyk. Nawet skromna ceremonia pogrzebowa zamienia się w strzelaninę, nic więc dziwnego, że ludziom wokół zaczynają puszczać nerwy. Pierwsza godzina, jaką spędzisz przy GTA San Andreas – jeśli oczywiście pójdziesz ścieżką wytyczoną przez twórców, co w tej akurat serii nie jest wcale pewne – **przedstawia bardzo przygnębiający obraz slumsów wielkiego amerykańskiego miasta.** To o tyle ważne, że w tej właśnie rzeczywistości przyjdzie ci spędzić kolejne kilkadziesiąt godzin zabawy, przy czym na tyle dobrze zrobione, że nawet mieszkając w wypasionej willi na przedmieściach polskiego miasta wejdziesz w ten klimat.

Drivin' & killin'

Warto tę rzecz podkreślić, bo właśnie owo „wejście w klimat" sprawiło, że GTA: San Andreas to gra rekordowa, zarówno jeśli chodzi o liczbę sprzedanych egzemplarzy, jak i oceny zbierane w magazynach branżowych. Już od pierwszej gry z Grand Theft Auto w nazwie widać było, jak **ekipa Rockstar North dąży do stworzenia wirtualnej rzeczywistości, w której gracze mogliby się zanurzyć całkowicie, zapomnieć o tym, co dzieje się poza ekranem monitora.** W żadnej części serii nie było to jednak tak wyraźne jak w San Andreas, w żadnej też nie udało się tak dobrze zrealizować tego zamierzenia.

Godny uznania jest też sposób, w jaki ten skok jakościowy pomiędzy GTA3 i Vice City a GTA San Andreas został osiągnięty – **główne zasady, jakimi rządzi się rozgrywka, nie zmieniły się ani trochę w porównaniu z GTA3**, do tej podstawowej mechaniki dobudowano po prostu setki drobnych elementów wzbogacających zabawę. To – z jednej strony – potwierdzenie tego, że pierwotny pomysł na trójwymiarowe oblicze serii Grand Theft Auto był genialny i wizjonerski, z drugiej zaś – dowód na ogromny talent programistów z Rockstara.

A więc... **Podstawowa mechanika gry pozostała niezmieniona**, po rozpoczęciu przygody z San Andreas (a zapewniam, że to prawdziwa i wieeeeeelka przygoda) nawet nie zauważasz nowości.

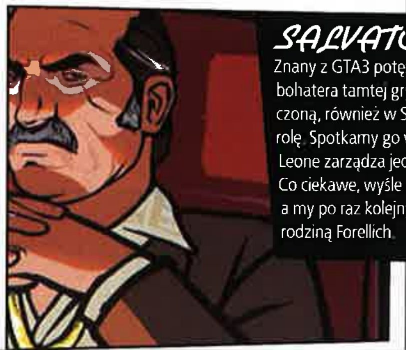
Starzy znajomi

Podczas zwiedzania San Andreas zobaczysz wiele znajomych twarzy. Oto postacie, które pojawiły się w poprzednich grach serii i powracają w San Andreas.

Ilustracje: Rockstar, Piotr Michalczyk (Kent Paul, Catalina, Claude Speed)

KEN ROSENBERG

Uzależniony od kokainy prawnik z Vice City – bohater inspirowany postacią Seana Penna z „Życia Carlito" – powraca. Ken Rosenberg, opuściwszy klinikę odwykową, desperacko poszukuje pracy. W późniejszej części gry CJ przygarnia go pod swoje skrzydła. Razem będą stanowili niepokonaną parę...



SALVATORE LEONE

Znany z GTA3 potężny gangster, który oskarżał bohatera tamtej gry o romans z jego narzeczoną, również w San Andreas pełni kluczową rolę. Spotkamy go w Las Venturas, w którym Leone zarządza jednym z największych kasyn. Co ciekawe, wyśle on CJ-a do Liberty City, a my po raz kolejny zmierzymy się z mafijną rodziną Forellich.

JETHRO i DWAINE

Ci sympatyczni mechanicy pracują w warsztacie CJ-a. Wcześniej mogliśmy ich zobaczyć w Vice City, zajmowali się jachtami w należącej do Tommy'ego Vercetti przystani. Ich rola w San Andreas jest jednak znacznie rozszerzona w stosunku do tej z Vice City.

CATALINA

Ta przebiegła lisica, główny przeciwnik z GTA3, pojawia się także w San Andreas. Jest tu kochanką głównego bohatera – poznajemy ją poprzez chłopaka siostry CJ-a, Ceasara – Catalina to jego kuzynka. Każda kolejna randka z niezrównoważoną kryminalistką kończy się gorzej od poprzedniej.

Fani prędkości znajdą w GTA San Andreas co najmniej kilkanaście różnych wyścigów.

Główny wątek fabularny San Andreas podzielony jest na **ponad osiemdziesiąt misji**, które otrzymujesz od kilkunastu najważniejszych w grze postaci. To, jak przebiegają same misje, również w znaczący sposób nie odbiega od tego, co widzieliśmy w GTA3 czy Vice City. Docierasz na miejsce, w którym otrzymujesz zadanie, jedziesz, płyniesz lub fruniesz do wskazanego na mapie punktu, w którym musisz je wykonać, na miejscu zazwyczaj walczysz z bandą przeciwników lub udowadniasz, jak dobrym jesteś kierowcą, a po wszystkim – czasami – wracasz do zleceniodawcy. Poza misjami związanymi z głównym wątkiem, **gra oferuje jeszcze dziesiątki (czy raczej setki?!?) dodatkowych, pobocznych zadań**, które albo przypominają normalne misje, albo są zrealizowane w konwencji różnych minigierek.

I'm a ryda!

O głównym wątku fabularnym możesz więc niemal w każdej chwili zapomnieć i skoncentrować się na tym, co twórcy gry przygotowali dla ciebie poza nim. A jest tego sporo. Wracają znane z GTA3 i Vice City misje aktywowane klawiszem [2], w których bawisz się w taksówkarza, policjanta, strażaka czy kierowcę karetki. Dodatkowo w San Andreas możesz też poczuć się jak alfons, wsiadając do samochodu marki Broadway i rozwożąc panienki lekkiego prowadzenia do klientów lub jak włamywacz jeżdżący po mieście wielkim vanem marki Boxville i okradający mieszkania pod osłoną nocy.

Catalina to zła kobieta. Wiemy to zresztą z GTA3.

Za mało? Możesz też porwać pociąg i jeździć od stacji do stacji, starając się jak najbardziej precyzyjnie zatrzymać na peronie. Kolejna z rzeczy dodatkowych, związanych z pojazdami, to kilka turniejów wyścigowych, w których konkurujesz z innymi kierowcami na wyznaczonej trasie, oraz zawody low-riderów, czyli samochodów z obniżonym, pneumatycznym zawieszeniem, w których do rytmu muzyki wykonujesz różne „figury". Za mało? Do tego dochodzą imprezy samochodowe rozgrywane na stadionach – wyścigi po owalu, demolition derby itd.

Jeśli już o pojazdach mowa, w San Andreas pojawiają się BMX-y i z nimi też związane są misje i minigierki. Za mało? Są też specjalne zadania w szkołach jazdy, które testują pod każdym względem twoje umiejętności prowadzenia auta. Jest minigierka z parkowaniem samochodów gości hotelowych. Są dodatkowe misje, w których siadasz za sterami osiemnastokołowca i dostarczasz na czas ładunek.

Za mało? Nie dość, że będziesz w San Andreas jeździł, również popływasz łodzią i polatasz samolotem. Szczególnie ta ostatnia możli-

GTA: SAN ANDREAS

MARIA

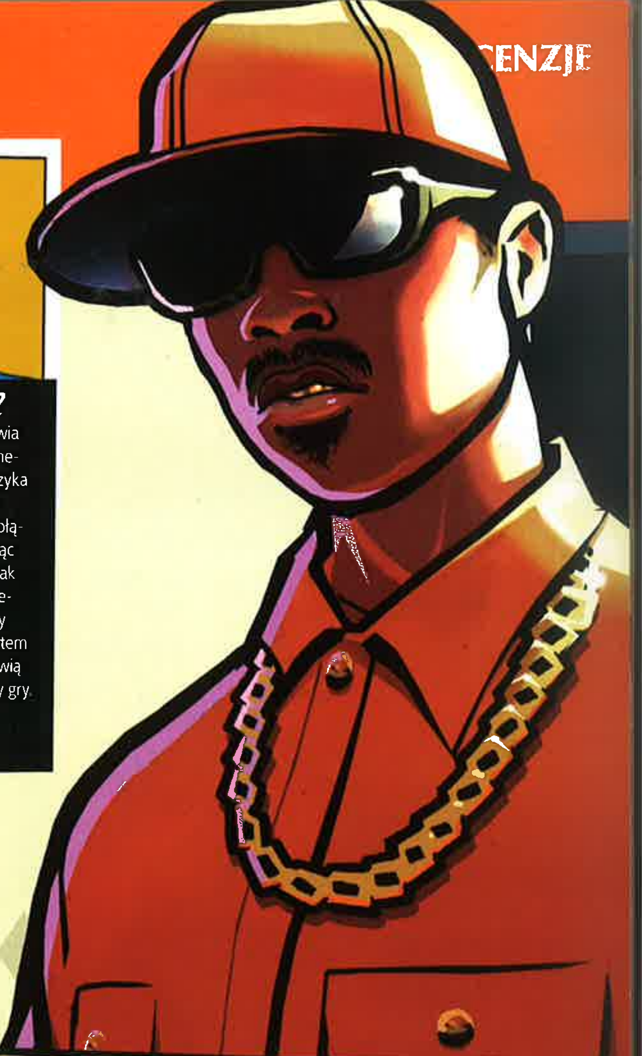
W San Andreas pojawia się również Maria – dziewczyna, wokół której kręciła się fabuła GTA3. Poznajemy ją tu jako skromną barmankę, jeszcze zanim związała się z podstępnym Leone.

KENT PAUL

Cwany DJ z Vice City pojawia się w tej odsłonie jako menedżer ekscentrycznego muzyka z Manchesteru, niejakiego Maccera. Obaj panowie dołączają do CJ-a, wspomagając go zarówno w legalnych, jak i nieco... szemranych interesach. Liczne kłótnie między głównym bohaterem, Kentem Paulem i Maccerem stanowią najzabawniejsze momenty gry.

CLAUDE SPEED

Choć pojawia się tylko na chwilę, jego występ jest miłą niespodzianką dla fanów serii. Claude to bohater GTA3, przyszły partner, a następnie największy wróg Cataliny. Podczas gry w San Andreas zmierzymy się z nim w nielegalnym wyścigu. Ciekawskich zainteresuje zapewne, że – jeśli wierzyć słowom Cataliny – Claude został hojnie obdarzony przez naturę. Kolejna z tajemnic serii została więc wyjaśniona...



wość budzi emocje – nawet w porównaniu z hydroplanem z Vice City swoboda, z jaką możesz latać, jest tutaj dużo większa (co wynika także z obszaru gry), poza tym w najnowszym GTA możesz także skakać ze spadochronem. **Samolotów jest w San Andreas dziesięć rodzajów** (w tym... odpowiednik pasażerskiego Boeinga), ponadto **siedem różnych helikopterów, a z wehikułów latających pojawia się również Jetpack!**

W San Andreas jest mnóstwo do zrobienia, nawet wtedy, kiedy nie bierzesz się za misje związane z główną osią fabuły.

Always into somethin'

San Andreas to jednak nie tylko bonusy i misje dodatkowe związane z jeżdżeniem czy fruwaniem. Gra ma jeszcze szereg elementów – albo zupełnie nowych, albo przeniesionych z poprzednich części serii – które powodują, że nie tyle „wczuwasz się w klimat", co „wchodzisz w wirtualny świat". **Postać Carlosa zmienia się w trakcie gry**, możesz wpływać na to, co na sobie nosi, jaką ma fryzurę i tatuaże. W salach treningowych wykonujesz różne ćwiczenia, by zwiększyć muskulaturę bohatera, możesz tam także poznać techniki walki wręcz (m.in. kung-fu), co doda ci ciosów niedostępnych na początku gry. Wygląd zewnętrzny bohatera wpływa na jego powodzenie u kobiet – a w San Andreas **podrywanie ich to również jedna z minigierek**, inspirowana „dating games", bardzo popularnymi w Japonii. Możesz tu także przepuścić trochę szmalu w kasynie, pograć z ziomalami w kosza czy w bilard, a nawet zaprosić dziewczynę do dyskoteki i poszaleć z nią na parkiecie, oczywiście w całkowicie interaktywnej sekwencji tańca.

Najlepsze jest to, że **wszystkie te dodatkowe elementy „wszyte" są w główny kod gry w sposób niemal niezauważalny** – wydają się naturalne, takie jakie powinny być. Równie subtelnie podłożono pod rozgrywkę uproszczoną mechanikę gry RPG. Jeśli dużo jeździsz na rowerze, stajesz się w tym lepszy. Jeśli dużo strzelasz z broni auto-

Nie stój tak. Pomóż ziomkowi!

Żeby dwoje chciało naraz

Jedną z atrakcji wersji PS2 były misje co-operative, w których jeden z graczy sterował Carlosem, a drugi jego dziewczyną – głównie sprowadzały się one do ostrej demolki na czas. Niestety przeniesienie tych misji na PC okazało się niepraktyczne (kłopoty z drugim kontrolerem), więc Rockstar zdecydował się usunąć je z naszej wersji gry.

Nie ma jednak czego żałować, bowiem posiadacze PC-tów mogą zobaczyć, a nawet zagrać w coś, czego n i g d y nie będzie miała wersja PS2. Okazuje się, że sceny erotyczne w grze, które w jej sklepowej wersji ograniczają się tylko do kilku pobudzających wyobraźnię okrzyków i statycznego widoku budynku, w którym znika CJ z dziewczyną, początkowo miały wyglądać zupełnie inaczej. Programiści z Rockstar stworzyli na tę okoliczność specjalną minigierkę, która jednak została usunięta z finalnego produktu.

Ale... fragmenty kodu odpowiedzialnego za te „momenty" nie zostały całkiem skasowane i domorosłym programistom udało

się znaleźć sposób na ich aktywowanie. Jeśli chcesz zobaczyć, a nawet wziąć udział, w łóżkowych igraszkach CJ-a (uwaga – to są mocne sceny!), wejdź na stronę **www.gtagarage.com** i ściągnij łatkę przywracającą „momenty"... Rzecz jasna o ile masz więcej niż 16 lat.

Niektóre misje są równie ekscytujące jak wysokobudżetowe hollywoodzkie filmy sensacyjne.

Kobiety San Andreas

Życie gangstera to nie tylko strzelaniny, ale także spotkania z pięknymi kobietami. Poniżej przedstawiamy szmule, z którymi w czasie swojej przygody może się umówić CJ.

DENISE ROBINSON

Denise to typowa dziewczyna z getta – nieobce jest jej gangsterskie życie. Poznamy ją w Los Santos podczas jednej z misji. Jeśli dziewczyna uzna cię za tego jedynego, otrzymasz od niej strój alfonsa. Cóż za romantyzm...

MICHELLE CANNES

Michelle jest znakomitym mechanikiem – można ją spotkać w szkole jazdy w San Fierro. Co ciekawe, lubi ona raczej otyłych mężczyzn. Może jednak warto spędzić trochę czasu w barze szybkiej obsługi, bo w zamian za uszczęśliwienie Michelle otrzymasz nie tylko wystrzałowy kombinezon kierowcy rajdowego, ale i dostęp do naprawdę niezłej bryki.

HELENA WANKSTEIN

Helenę można określić jako typową kowbojkę. Dziewczyna ma znakomite umiejętności strzeleckie – o czym możesz się przekonać na strzelnicy w Blueberry – a jeśli poczuje się przy tobie szczęśliwa, możesz liczyć na unikatowy kostium... amerykańskiego prowincjusza.

San Andreas doda ci skrzyyyyyyyyyydeł!

matycznej, robisz to celniej, korzystając z tego w dalszej części gry. Jeśli często nadrabiasz braki w punktach zdrowia stołując się w sieciach fast food, twój CJ przybiera na wadze, staje się mniej atrakcyjny w oczach kobiet, wolniej biega i szybciej się męczy. A to przeszkadza, bo w San Andreas jest mnóstwo do zrobienia, nawet wtedy, kiedy nie bierzesz się za misje związane z główną osią fabuły. Przejście całej gry w 100%, włącznie z bonusami (to m.in. zamalowanie graffiti konkurencyjnych gangów, pstryknięcie fotek z punktów widokowych itd.), to zajęcie na co **najmniej kilkadziesiąt godzin, to zabawa na długie, długie tygodnie.**

What's my name?

Fabuła jest jednak w San Andreas na tyle atrakcyjna, że na długo nie uda ci się zrezygnować z wykonywania związanych z nią misji. Warto to zresztą robić, bo tylko w ten sposób otwierają się kolejne części mapy stanu San Andreas. Kiedy rozpoczynasz grę, możesz zwiedzić jedynie wzorowane na Los Angeles miasto Los Santos. Potem, zmuszony przez okoliczności (fuckin' Ballas!), CJ opuszcza miasto i trafia do Badlands, czyli w górzyste tereny rozciągające się między Los Santos a inspirowanym San Francisco miastem San Fierro. Tam poznasz nowych ludzi i otrzymasz kilkanaście nowych misji, których wykonanie otworzy Las Venturas, miasto nasuwające oczywiste skojarzenia z Las Vegas. Dopiero wtedy całe San Andreas otworzy się przed tobą, dopiero wtedy w pełni będziesz mógł docenić ogrom pracy wykonanej przez ekipę Rockstar Games z niewielką pomocą przyjaciół.

A takich przyjaciół chciałby mieć każdy. Lista płac San Andreas przypomina porządny, wysokobudżetowy film – swoich głosów i aktorskiego talentu użyczyli tu m.in. aktorzy Peter Fonda, Samuel L. Jackson, James Woods, Chris Penn, raperzy Ice-T, Chuck D, Kid Frost i MC Eiht, muzycy Axl Rose i George Clinton oraz wielu mniej znanych, ale wykonujących swoją pracę ze słyszalnym zaangażowaniem aktorów sesyjnych.

San Andreas to gra, w której mnóstwo jest filmowych scen, jej twórcy myśleli obrazami projektując animacje przed i po misjach. To również gra bardzo „muzyczna". **Ścieżka dźwiękowa, w tym 10 rozgłośni radiowych grających muzykę słuchaną w Kalifornii w pierwszej połowie lat 90, stoi na poziomie nieosiągalnym dla większości innych produkcji.** To wynajmowanie gwiazd i licencjonowanie znanych utworów jednak nie wynika tylko z tego, że po sukcesach serii GTA Rockstar po prostu na to stać. Widać tu szacunek dla zaproszonych osobistości, przedstawionych w grze czasu i miejsca,

To się nazywa skok z klasą. CJ zaczyna jako zwykły rzezimieszek, ale w trakcie gry zmieni się nie do poznania...

W grze sporo jest nawiązań do pop-kultury. Jedna z misji odtwarza słynną scenę pościgu z Terminatora 2.

Barbara Schternwart

Sympatyczną panią policjant spotkamy w okolicach biura szeryfa w pustynnym El Quebrados. Barbara jest wprawdzie rozwiedzioną matką, ale warto otoczyć ją opieką – zwłaszcza że dziewczyna zawsze wyciągnie nas z więzienia.

Katie Zahn

Pielęgniarka z sanatorium Avista położonego w okolicach San Fierro zawsze służy pomocą – dzięki jej uczynności nawet najgorszy wypadek nie będzie miał poważniejszych konsekwencji. Dodatkowym atutem Katie jest jej biegłość we wschodnich sztukach walki.

Millie Perkins

Millie to typowa dziewczyna na jedną noc – ale za to jaką! Jeśli lubisz lateks, pasjonuje cię ból i gustujesz w ostrych dziewczynach, panna Perkins jest dla ciebie idealnym wyborem!

różnego rodzaju konwencji, z których w San Andreas się korzysta. Który z fanów filmów sensacyjnych nie chciałby zobaczyć Chrisa Penna i Samuela L. Jacksona w rolach skorumpowanych gliniarzy? Pomyśl o tym – Penn (Wściekłe psy) i Jackson (Pulp Fiction) z odznaką na piersi palą jointy, biją zatrzymanych, łamią przepisy, prowadząc przy tym dialogi, których nie powstydziłby się Quentin Tarantino. Kto z fanów hip-hopu nie chciałby usłyszeć Chucka D z legendarnego zespołu Public Enemy, który prowadzi audycję o klasycznym rapie? Axl Rose z Guns'n'Roses jako DJ w rockowej rozgłośni? George Clinton, twórca p-funku, zapowiadający kawałki Ohio Players i Ricka Jamesa?

Trzeba spalić to zielsko.

Nobody's perfect, bitch!

Wady, wady, cholerne fakin' wady! Niestety, „nikt nie jest doskonały", więc i GTA San Andreas **nie jest perfect**. Co denerwuje? Przede wszystkim **jakość oprawy graficznej odstaje od tego, do czego przyzwyczaiły nas inne PC-towe produkcje**. Oczywiście świat gry jest bardzo rozległy, pełny obiektów, postaci itd., ale nie ma się co oszukiwać – **San Andreas wygląda niemal identycznie jak na PS2**, a i na tej platformie nie jest to gra, która zdobywa punkty za wygląd. Na PC podwyższono jedynie rozdzielczość grafiki, poprawiono niektóre tekstury, wydłużono dystans, na jakim zaczynają się wyświetlać obiekty, zwiększono natężenie ruchu drogowego. To jednak zbyt mało, by San Andreas mogło konkurować pod względem oprawy z innymi wielkimi premierami.

Rzecz kolejna to **sterowanie**, przynajmniej w standardowym obłożeniu klawiatury, nie zawsze zgodne z intuicją. Dowód? Są tutaj okienka dialogowe (np. w sklepie, gdy kupujesz jakieś gangsta łachy), w których [Enter] jest równoznaczny z rezygnacją z wyboru, a [Spacja] oznacza jego akceptację. A przecież każdy PC-towiec wie – [Enter] to yes, to allow, to „OK, wybieram to, chcę tego, tak, tak, tak!". Rockstar Games to jednak firma z konsolowym rodowodem, nic więc dziwnego, że nie do końca czują „pieca". Porównując równolegle wersję PS2 i PC można też odnieść wrażenie, że **na komputerach pojazdy nieco bardziej niż na konsolach się ślizgają**, a to w efekcie wygląda mniej realistycznie. Na konsoli nie dostrzegłem też błędu, który występuje podczas jazdy na motocyklach – w PC-towej wersji San Andreas **motory zdają się lekko unosić nad powierzchnią, zupełnie nie dotykając asfaltu**.

SA fo' life, fool!

Wszystko to jednak niewiele więcej niż tylko akademickie dyskusje rozkapryszonych recenzentów, którzy już wszystko widzieli, wszystko i na wszystkim się znają i nic ich już nie rusza. Można je wziąć pod uwagę przy ocenie – co zresztą zrobiliśmy – jednak tak naprawdę jako gracz, prawdziwy i oddany swojej pasji, hardcore'orowy najzwyczajniej w świecie **zakochasz się w San Andreas na total-jazda-maksa-full**.

Nie przypominam sobie innej gry równie ważnej ze względu na rozgłos dla całej branży elektronicznej rozrywki, jak i dla pojedynczego gracza, który zechce jej doświadczyć. Nigdy jeszcze nie zdarzyło się, by tytuł, który odniósł tak ogromny popkulturowy sukces, sprzedał się na całym świecie w liczbie egzemplarzy, w jakiej sprzedają się megaprzebojowe albumy muzyczne czy filmy DVD. Był jednocześnie produkcją, która poza milionami „niedzielnych graczy" zadowoli, jak żadna inna również tych, którzy granie mają w sercu, a najmłodsze lata spędzili na wykręcaniu high score'a w Galadze czy Space Invaders.

Zakochasz się w San Andreas na total-jazda-maksa-full.

Tu dochodzimy do istoty San Andreas. GTA 3 było, szczególnie jeśli patrzeć z dzisiejszej perspektywy, jedynie przeniesieniem formuły pierwszego GTA w trójwymiarowe środowisko. Vice City dodało do tego zabawną i nośną otoczkę lat 80, w niewielkim tylko stopniu wzbogacając mechanikę rozgrywki. Ostatnia część Grand Theft Auto to jednak inny rodzaj bestii. **W wyniku ciągłej ewolucji serii, dzięki dodaniu wielu mniejszych i większych nowych pomysłów i rozwiązań San Andreas to, mimo że wirtualny, ale kompletny świat, w całości stworzony specjalnie dla ciebie**. Na dodatek tak szczegółowo, jak tylko było to możliwe przy dzisiejszych możliwościach konsol i komputerów. **To spełnienie marzeń każdego gracza**. To Grand Theft Auto San Andreas! |CDA|

Dla kolekcjonerów?

Przy okazji premiery Grand Theft Auto: San Andreas mieliśmy okazję przekonać się – niestety dość boleśnie – jaka jest różnica pomiędzy polskim a zachodnim rynkiem gier komputerowych. W Polsce niskie ceny gier (do 4 razy tańsze niż w pozostałych krajach europejskich) udaje się utrzymać wyłącznie dzięki temu, że trafiają na rynek w zlokalizowanych wersji, nie są więc atrakcyjne dla sąsiadów zza zachodniej granicy. Nie wszystkie gry da się jednak zlokalizować, niektóre muszą trafić na rynek w takiej samej postaci, w jakiej pojawiają się w całej Europie – niestety również w tej samej cenie. Tak było też z GTA San Andreas.

Na szczęście normalna edycja gry to całkiem fajny zestaw, który na upartego można potraktować jako wydanie kolekcjonerskie. Znajduje się tu ogromny plakat-mapa, gruba książeczka w twardej (po angielsku) oprawie pełniąca rolę zarówno instrukcji, jak i przewodnika po San Andreas oraz płyta DVD z grą. Wszystko jednak kosztuje 259,90 zł (to cena oficjalna, w Sieci można znaleźć nieco niższą). Dystrybutor gry, firma Cenega, jednak zapowiada, że w lipcu do sprzedaży trafi jej wersja przygotowana na polski rynek, w mniej efektownym opakowaniu, z polską instrukcją i niższą ceną – 129 zł.

Na pełną lokalizację nie ma jednak co liczyć (pomijając zresztą, że jest ona pozbawiona sensu). Oczywiście musiałaby to być „wersja filmowa" (z napisami), a polski tekst gry musiałby zostać przygotowany przez prawdziwego językowego mistrza. Suche tłumaczenie dialogów odbierze im wszystkie subtelności, a wstawienie w usta bohaterów „ziomków" i innych wyrazów slangowych polskiego hip-hopu nie będzie pasowało do klimatu LA lat 90.

9+

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	7
AUDIO	10

WERDYKT

- \+ cały wirtualny świat tylko dla ciebie
- \+ mnóstwo drobnych dodatków, które budują klimat
- \+ od gry nie sposób się oderwać
- \+ muzyka!

- − oprawa graficzna niewiele lepsza niż na PS2
- − drobne błędy w grafice

- PRODUCENT: MONTE CRISTO
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.7SINS-GAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

UWAGA – gra zdecydowanie tylko dla osób pełnoletnich!!!

HUT SĘDZIMIR | 7 SIMS

Tylko dla dorosłych... zakompleksionych dorosłych.

7 SINS

Pycha? CD-Action to najlepszy magazyn o grach. Chciwość? Pojeździłbym Maybachem Excelero. Nieczystość? Tak, miałem to kiedyś. Zazdrość? Dlaczego oni mają tę recenzję na wyłączność!?! Nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu? Ostatnie święta. Gniew? Wrrrrrr! Lenistwo? Ech, zrobię to jutro...

Każdy z nas grzeszy. Jeśli jednak myślisz, że twoje sumienie pomieści jeszcze kilka nowych grzeszków, odpal 7 Sins. Ta kontrowersyjna produkcja jest już dostępna w Polsce, w pełni zlokalizowanej wersji i po całkiem przystępnej cenie! Tylko czy warto z nią zgrzeszyć?

Pycha

Twórcy 7 Sins pełni są pychy. Wymyślili sobie grę, w której **kluczem do sukcesu są kłamstwa, seksualne manipulacje, wykorzystywanie naiwności łatwowiernych ofiar, a nawet kradzież**. Efektem jest produkt, który pojawił się kilka tygodni temu na półkach sklepowych – zupełnie lekceważąc poczucie dobrego smaku, kwestie moralne, a także wizerunek całej branży. (Aż dziw, że polskie media jeszcze nie podchwyciły tego tematu – jedyne wytłumaczenie to nadmiar poważnych afer, którymi należy się zająć w pierwszej kolejności.)

Tematyka i cel gry oraz czynności, jakie w niej wykonujesz, są „szemrane", a sprawa jest ewidentnie śliska. I choć można wysuwać różnego rodzaju argumenty „za" (dorośli ludzie – niektórzy – tak się przecież zachowują; gra jest dla dorosłych, mają więc prawo pobawić się w swoje życie na komputerze), to jednak nastawił mnie do niej na „nie" już samouczek, w którym wpierw zaglądasz głęboko w dekolt

Apple City – tu czujesz się jak w domu.

Wieloryb?

Znalazło się też miejsce na mini boks.

jakiejś dzierlatce, by zaraz potem ukraść jej portfel. Na nieszczęście po dłuższym graniu okazało się, że gra ma kilka pomysłów, które – z jednej strony – są nieźle dobrane do tematyki, z drugiej zaś strony – w ciekawy sposób rozwijają typowe rozwiązania znane z gier simsopodobnych. **Przez całą zabawę miałem jednak poczucie lekkiego niesmaku.** Moralność pani Dulskiej?

Chciwość

7 Sins ma fabułę! Nie da się co prawda ukryć, że jest ona w dużej mierze tylko pretekstem do kolejnych erotyczno-grzesznych scenek, ale jednak jest, **a jej treść to jeden z bardziej kontrowersyjnych elementów gry.** Główny bohater Siedmiu Grzechów to facet (swoją drogą, interesująca byłaby możliwość wyboru płci na początku gry), dobrze zbudowany, w sposób atrakcyjny dla znudzonych czytelniczek „Świata seriali" przystojny (w polskim filmie grałby go Paweł Deląg), bardzo zepsuty, cyniczny i chciwy. Pragnie przede wszystkim władzy, ale także wszystkiego tego, co się z nią wiąże, a więc pieniędzy i kobiet. Kobiet, czyli seksu, bo nasz bohater to typ ultramacho w stylu CKM-u, pewniacha, który uważa, że wszystkie panny na niego lecą, on sam zaś widzi w nich tylko tyłek, cycki i... coś tam jeszcze, choć w sumie niewiele więcej.

Gra jest tak ostra, że nasz nadworny maestro od CD-ków zrezygnował z zamieszczenia jej trailera na płycie jednego z ostatnich numerów!

Gra dzieje się w Apple City (ten, kto wymyślił tę nazwę, musiał być z siebie dumny przynajmniej przez tydzień – to z jednej strony, nawiązanie do Nowego Jorku, z drugiej zaś, do biblijnego jabłka). Antyheros zaczyna swoją drogę na szczyt jako sprzedawca w sklepie dla pań (asortyment to buty, biżuteria, perfumy, bielizna, ubrania), ale grzesząc i kombinując szybko zaczyna wspinać się po szczeblach społecznej drabiny – i kończy ją na stołku prezesa wielkiej korporacji.

Zazdrość

Ekipa Monte Cristo pozazdrościła twórcom gier The Sims 2 i Singles tego, co od jakiegoś czasu nazywamy w CD-Action **mechaniką rozgrywki.** Gra się więc podobnie jak w tamte tytuły, nawet mimo że – o dziwo – postacią kierujesz nie przy użyciu myszki, a za pośrednictwem klawiatury. Kiedy jednak podejdziesz do interaktywnego obiektu (np. kwiatka w doniczce, który możesz obsikać, by uspokoić zszargane nerwy!) czy postaci, pojawia się klasyczny wybór różnego rodzaju opcji czy też kwestii dialogowych. Te standardowe rozwiązania zostały przez twórców gry wzbogacone o kilka dodatkowych pomyłów.

Pewne wydarzenia w świecie gry mogą w negatywny sposób wpłynąć na bohatera, zwiększając wartość jednego z **trzech współczynników** – pożądliwości, stresu lub irytacji. Kiedy dziewczyna, z którą rozmawiasz, zaczyna się dwuznacznie przeciągać, rośnie pożądanie, kiedy klientka w sklepie zaczyna się wymądrzać, rośnie irytacja itd. Gdy jeden ze współczynników dojdzie do maksimum – wariujesz, uciekasz z miejsca, w którym się znajdowałeś, tracąc przy tym wszystko to, co udało ci się zdobyć w oczach uwodzonej kobiety. By temu zapobiec, musisz wyładować emocje – na irytację pomaga... sikanie do kwiatka (hm...), na pożądliwość np. szybki numerek (jeśli złapiesz już ofiarę na haczyk) lub obwąchiwanie kobiecej bielizny w sklepie... Pamiętacie, że mówiłem coś o niesmaku?

Nieczystość

Dowcip polega na tym, że **większość uczynków pozwalających rozładować negatywne emocje to rzeczy grzeszne.** Za każde takie działanie otrzymujesz jedną „ikonkę grzechu", a kiedy zbierzesz ich siedem, nie możesz już więcej grzeszyć, a więc nie możesz się „wyładować" i co za tym idzie – niemal pewne jest to, że za chwilę stracisz głowę. Grzechy możesz jednak wymazać z sumienia, wykonując dobry uczynek – np. ustawiając książki na półce w alfabetycznej kolejności czy wysłuchując zrzędzenia rozmówcy na jakiś niezbyt interesujący temat. Dobre uczynki jednak mają to do siebie, że często zwiększają np. stopień poirytowania. To tworzy dość ciekawą sytuację – **musisz dbać o czystość sumienia, a jednocześnie grzeszyć, by nie postradać zmysłów.** Byłoby jeszcze ciekawiej, gdyby nie to, że w każdej chwili gry możesz pojechać do domu, w którym dużo łatwiej jest się rozładować. To ułatwia grę i zmniejsza emocje z nią związane.

Spodobało mi się również to, że **większość grzechów to minigierki.** Gdy chcesz się wyluzować sikając na kwiatek, celujesz strumieniem ubijając w ten sposób owady. Stres zmniejszasz też licytując się z bogaczami, kto jest bogatszy, a rywalizację tę zrealizowano w konwencji gry Memory – musisz więc zapamiętać odkrywane kartoniki z obrazkami luksusowych przedmiotów. Minigierki pojawiają się również w trakcie **scen seksu, o dziwo, zrealizowanych z dużym smakiem.** Chociaż w tle odbywają się mocno dosłowne sceny (pełne wyrafinowanych pozycji z Kamasutry), na pierwszym planie rozgrywasz albo gierkę w „Poszukiwanie punktu G" (podobną do Sapera!) lub wodzisz myszką bo zarysie ciała leżącej kobiety, starając się jak najdokładniej odtworzyć jej kuszące kształty. Można by pomyśleć, że programiści nie chcieli przesadzać...

Nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu

Tyle że i tak przesadzili. **Gra jest tak ostra, że nasz nadworny maestro od CD-ków zrezygnował**

Wszystkie kobiety w grze są odpowiednio wyposażone...

Siedem grzechów graczy

Digital Jesters, firma zajmująca się promocją gry w Wielkiej Brytanii, opublikowała ankietę przeprowadzoną rzekomo wśród graczy. W jej wyniku udało się stworzyć listę siedmiu grzechów popełnianych najczęściej przez graczy w związku z grami. Oto jej wyniki:

1. OSZUSTWO: używanie cheatów, tipsów i bugów w celu ukończenia gry bez większego wysiłku (26,1% respondentów),
2. KRADZIEŻ: korzystanie z pirackich wersji gier (18,68 % ankietowanych),
3. IGNORANCJA: lekceważenie ostrzeżeń mediów, rodziny i bliskich, że gry w negatywny sposób wpływają na życie (11% respondentów),
4. SABOTAŻ: celowe wprowadzanie zmian i modyfikacji w stworzonej przez kogoś grze dla osiągnięcia własnych korzyści (4,3% respondentów)
5. KŁAMSTWO: oszukiwanie przełożonych i granie po kryjomu w godzinach pracy (4,3% respondentów)
6. POŻĄDLIWOŚĆ: wypożyczanie gier od znajomych i ich kopiowanie (3,2% respondentów)
7. SADYZM: celowe psucie innym graczom zabawy przez publiczne ujawnianie zakończenia gry czy ważnych dla fabuły momentów (2,7% respondentów)

Droga do celu jest długa i kręta...

z zamieszczenia jej trailera na płycie jednego z ostatnich numerów! W minigierkach m.in. bijesz po twarzy masochistę ubranego w lateksowe wdzianko, okradasz niewinną panienkę, sikasz szefowi do dystrybutora wody mineralnej, podglądasz klientki przebierające się w toalecie, wylewasz rozmówcy w barze wódkę na twarz...

Wraz z każdym kolejnym etapem jest coraz ostrzej. Po przygodach w sklepie (w którym uprawiasz seks z żoną właściciela, by wyciągnąć od niej bezzwrotną pożyczkę części kapitału jej męża) trafiasz do reality show, którego główną atrakcją jest seks na żywo z twoimi niczego niepodejrzewającymi ofiarami. Najmocniejszy fragment gry to perypetie w ekskluzywnym klubie sado-maso dla znudzonych bogaczy, w którym dajesz się batożyć lub klęcząc na podłodze prosisz, by obrzucano cię jedzeniem. **Dystrybutor gry lojalnie ostrzega, że jest ona przeznaczona tylko dla dorosłych**, ale nie od dziś wiadomo, że takie rzeczy pisze się głównie po to, by pryszczate nastolatki kombinowały, jak taki zakazany owoc zdobyć.

Gniew i lenistwo

To denerwuje, budzi gniew, a przynajmniej lekki sprzeciw. Podobnie jak lenistwo programistów widoczne w pewnych elementach gry (poczynając od brzydkiego menu, przez udźwiękowienie dialogów aż po drobne kłopoty z interfejsem, dokładniej ze wskazywaniem przedmiotów, których chcemy użyć). Nie napracowali się także lokalizatorzy – **oryginalne teksty są dużo bardziej dwuznaczne niż ich prostackie i pozbawione dobrego smaku tłumaczenia** (w stylu charakterystycznym dla mało ambitnych pisemek dla panów).

Mimo wszystkich tych uwag gra dostaje ocenę w sumie wysoką. Szczerze mówiąc, najbardziej pasowałaby ocena 6+, ale ze względu na jej tytuł postanowiłem dać siódemkę. Zresztą nie tylko na tytuł – elementy wzbogacające mechanikę rozgrywki są interesujące, z chęcią zobaczyłbym podobne rozwiązania w grze o innej tematyce. Bo tak naprawdę to **gra dla niedojrzałych emocjonalnie graczy, którzy są zbyt młodzi lub jeszcze zbyt nieśmiali, by pogrzeszyć „w realu"**. A to, nawet nie tak przesadzone jak w 7 Sins, jest jednak dużo ciekawsze. **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	6

WERDYKT

- \+ ciekawe pomysły wzbogacające standardową mechanikę simów
- \+ zaskakująco wysmakowane podejście do seksu
- − antypatyczny bohater
- − przesada w perwersji i grzeszeniu
- − kłopoty z interfejsem i drobne niedoróbki
- − gra niby dla dorosłych, ale w sumie nie dla dojrzałych graczy

Konkurs SMS

Do wygrania 5 gier „7 sins"

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ile jest grzechów głównych?
A. 7 B. 13 C. 666

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.7S.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer 7164!

Fundatorem nagród jest LEM

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 sierpnia 2005 r.

Mała piej, mała piej!

Są takie kraje, w których ściąganie (na lekcjach) uważane jest za poważny występek, rzecz wręcz niedopuszczalną. Niestety – jak wiadomo – nie jest takim krajem Polska, a jak się okazuje, ściągać lubią także Niemcy. Widać to wyraźnie w przypadku Singles 2.

Singles 2: Triple Trouble to kontynuacja wydanej w pierwszej połowie ubiegłego roku gry Singles: Flirt Up Your Life. Poprzednik Triple Trouble otrzymał dość wysoką ocenę (siódemkę!), wtedy jednak sytuacja na rynku gier-simów była zupełnie inna. A Singles, choć kopiowało bez żenady pomysły z pierwszych The Sims, oferowało w pełni trójwymiarową, bardzo szczegółową grafikę, co w okresie, w którym wszyscy fani gatunku czekali na spóźniające się The Sims 2, miało duże znaczenie. Dziś wiemy już, jak wysoko powieszona została poprzeczka przez The Sims 2 (nie tylko graficznie), znamy dodatek Na Studiach i czekamy na kolejny, Nocne Życie, który zupełnie zmiecie konkurencję taką jak Singles 2. Dlaczego? **Bo programiści z niemieckiego studia Rotobee stoją w miejscu.**

Fińsko-węgierski klon

O ile w Singles: Flirt Up Your Life można było dostrzec pewne innowacje, pomysły, które przy odrobinie dobrej woli kwalifikowały się do tego, by uznać je za autorskie idee ekipy Rotobee, tak Singles 2: Triple Trouble nie ma niczego takiego. **Gra jest zerżnięta („po całaku" jak mówią moi ziomble z podwórka) z The Sims 2,** przy czym przeniesiono tylko te pomysły, z którymi mniej utalentowani niemieccy koderzy byli w stanie sobie poradzić. Jest 3D, są potrzeby, które należy zaspokajać (m.in. chęć zabawy, romansu, konieczność zachowania higieny czy dbania o zapasy energii), są umiejętności, które rozwija się zdobywając doświadczenie w korzystaniu z nich. Sim, którym kierujesz, wychodzi do pracy, zarabia w niej pieniądze, za które może kupić nowe ubrania (całkiem spory wybór) i meble (całkiem standardowy wybór). Interakcja z przedmiotami i innymi wirtualnymi „ludziami" odbywa się poprzez kliknięcie ich myszką i wybranie jednej z kilku pojawiających się opcji. Simy porozumiewają się własnym językiem, który w The Sims brzmi jak nowy, nieznany język simowy, tutaj zaś zdaje się dziwacznym połączeniem fińskiego z węgierskim artykułowanym przez Wietnamczyka z Chin. Mówiąc krótko, **Singles 2: Triple Trouble to klon.**

7 SINS VS. SINGLES 2...

PRODUCENT: ROTOBEE
DYSTRYBUTOR: DEEPSILVER
WWW.SINGLES2.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | ZABAWA W ŚCIĄGANIE

Singles 2 Triple Trouble

Telenowela z Polsatu

Co Singles 2: Triple Trouble oferuje nowego? Przede wszystkim **drętwą fabułę**. Josh i Anna rozstają się, oddzielnie przeprowadzają do innego miasta, los jednak chce, że nieświadomi niczego wynajmują pokój w tym samym mieszkaniu. Zadaniem gracza jest więc doprowadzenie do ponownego rozbudzenia uczuć między tą „zakochaną parą". Sytuację jednak komplikuje obecność Kim, dziewczyny, która również wynajmuje pokój w tym samym apartamencie. Także to, że piętro niżej znajduje się prowadzony przez czarnoskórego, metroseksualnego, przyjacielskiego barmana nocny klub, w którym można spotkać i poflirtować z jednym z czternastu innych simów. Poza tym dodano możliwość kupowania wirtualnym ludzikom nowych ubrań, podwojono liczbę mebelków, rozbudowano tryb Foto, w którym możesz w dowolny sposób upozować aktywne simy i pstryknąć im fotkę. Czyli – **wirtualny dom dla lalek połączony z polsatowską telenowelą**.

Nie dla dziewczynek

Dla kogo to gra? Szczerze mówiąc, nie wiem. Dla napalonych nastolatków będzie za mało brudna (w Singles: Flirt Up You Life można było biegać z dongiem na wierzchu, tutaj „instrumenty" są ocenzurowane!!!), dla dziewczynek zbyt poważna i mniej ciekawa niż The Sims 2. Na dodatek jest w całości ściągnięta z wcześniejszych gier tego gatunku, a dziś nie robi już wrażenia nawet grafiką. Nie polecam. **|CDA|**

Dla napalonych nastolatków będzie za mało brudna, dla dziewczynek zbyt poważna i mniej ciekawa niż The Sims 2.

Wyjście spod prysznica to jeden z niewielu momentów, w których możesz sobie popodglądać.

Kim to konkurentka Anny w walce o serce Josha. Może warto ją też poderwać?

PODSUMOWANIE

	Singles 2 Triple Trouble	7 Sins	NASZYM ZDANIEM
FABUŁA	Josh i Anna rozstają się, ale przez przypadek wynajmują pokoje w tym samym mieszkaniu. Czy ponownie połączysz ich ze sobą?	Cyniczny skurczybyk wspina się po szczeblach towarzyskiej drabiny manipulując i grzesząc.	Punkt dla 7 Sins. Bohater jest mało sympatyczny i równie jednowymiarowy jak postacie z Singles 2, ale jego perypetie są jednak ciekawsze – nawet jeśli wynika to z chęci stworzenia gry, wokół której wybuchnie skandal.
TRYBY GRY	Tryb fabuły podzielony na 9 rozdziałów plus możliwość gry swobodnej w jednej z trzech lokacji z różnymi konfiguracjami simów.	Właściwie tylko tryb fabuły, dość prosty i niezmieniający się po kolejnym uruchomieniu gry.	Punkt dla Singles 2. Bardziej zróżnicowane tryby zapewniają dłuższą zabawę. Można jednak spytać, czy ma to znaczenie, skoro gra jest mniej interesująca?
GRAFIKA	W pierwszym Singles wykorzystany engine robił wrażenie, teraz jest co najwyżej przeciętny.	Na podobnym poziomie do Singles 2 – standardowa grafika 3D bez fajerwerków.	Remis – obie gry wyglądają podobnie.
MOMENTY	Są zbliżenia – jak w Singles świetnie udźwiękowione – ale raczej zakryte kołderką i nieinteraktywne. Co ciekawe, panie w prysznicu są całkiem nagie, panowie zaś „ocenzurowani".	Pozycje bardziej wymyślne niż w Singles 2, ale w sumie niewiele widać. Główna akcja jest zasłonięta przez interaktywne gierki.	Punkt dla 7 Sins. Interaktywne momenty bardziej wciągają gracza, a ponieważ zasugerowane konfiguracje ciał są w tej grze ciekawsze, emocje rosną podwójnie.
HARDCORE	Singles 2 – choć zawiera sceny seksu, a nawet homoerotykę (!) – jest grzeczne jak fotostory w Bravo.	Ostro! Igraszki sado-maso, seks na pierwszej randce, penetracja w przebieralni. Można się zaczerwienić!	Punkt dla 7 Sins. Chociaż twórcy gry celowo przesadzili w wielu momentach, jednak lepsze to niż rozwodniony metroseksualizm z Singles 2.
PODSUMOWANIE	Jeśli naprawdę naprawdę, naprawdę nie chcesz zagrać w The Sims 2, a miałbyś ochotę na zabawę z wirtualnymi ludzikami, wybierz 7 Sins. Jest szansa, że z tą grą rzeczywiście poznasz smak (wirtualny) siedmiu grzechów, podczas gdy Singles 2 to tylko siódma woda po kisielu.		

5

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 5

WERDYKT

+ możliwość przebierania ludzików
+ rozbudowany tryb foto

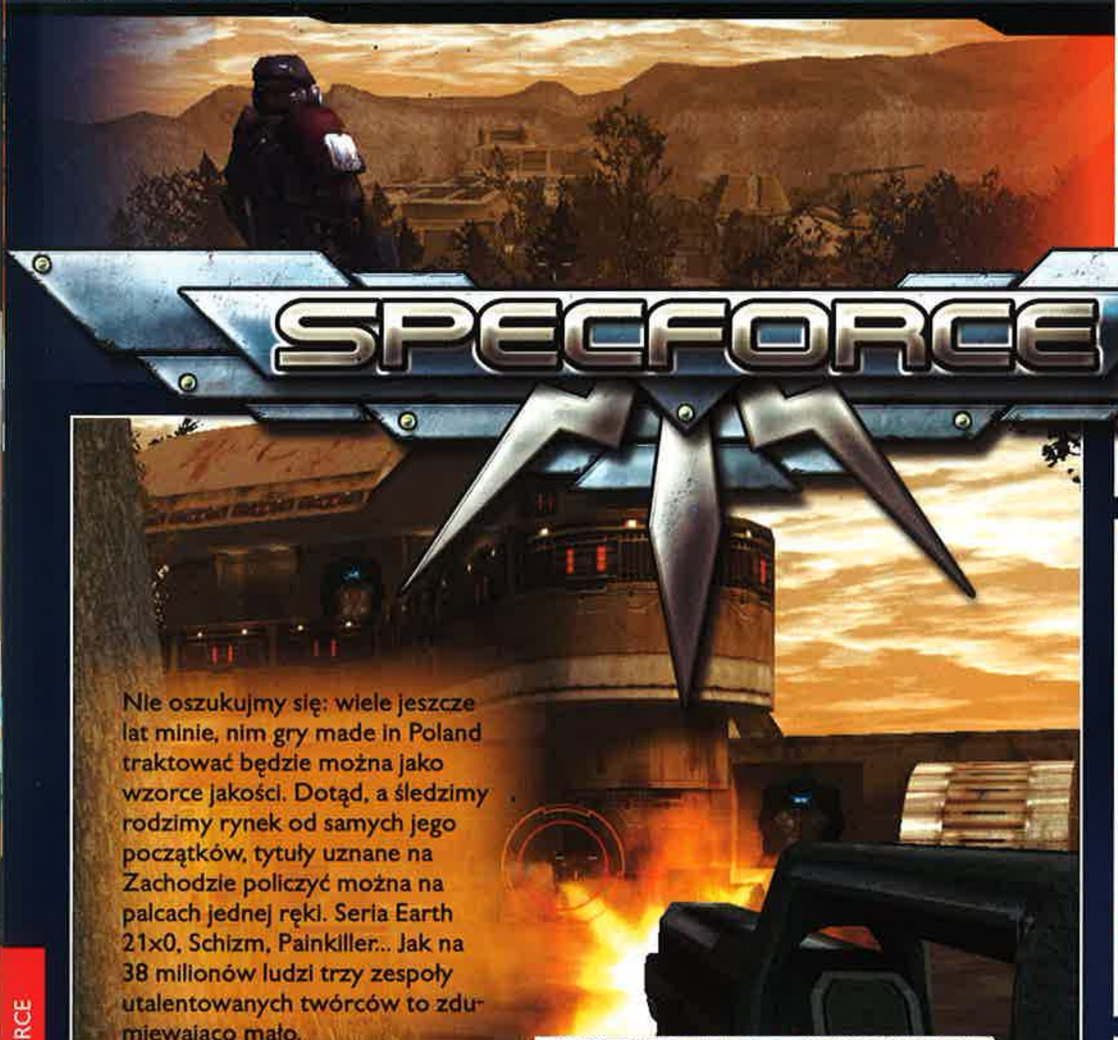
− zrzyna z The Sims 2
− zrzyna z Singles: Flirt Up Your Life
− to, co było najciekawsze, ocenzurowano

- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.SPECFORCETHEGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,3 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

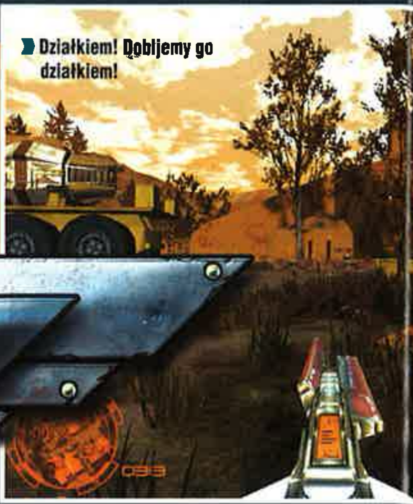
Grę Chrome znajdziecie na naszych Cover CD w numerze 104 (10/04).

GEM | CHROME 1.4



SPECFORCE

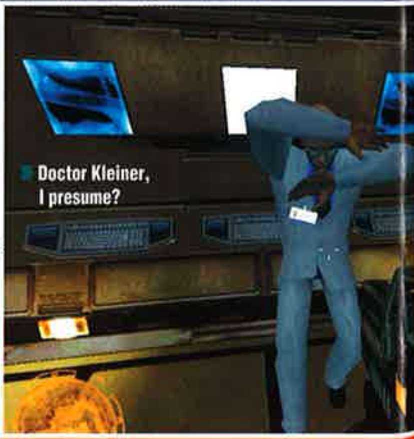
Nie oszukujmy się: wiele jeszcze lat minie, nim gry made in Poland traktować będzie można jako wzorce jakości. Dotąd, a śledzimy rodzimy rynek od samych jego początków, tytuły uznane na Zachodzie policzyć można na palcach jednej ręki. Seria Earth 21x0, Schizm, Painkiller... Jak na 38 milionów ludzi trzy zespoły utalentowanych twórców to zdumiewająco mało.



Działkiem! Dobijemy go działkiem!

Moja lufa jest większa od twojej!

Swojskie klimaty. Marzą się wakacje...



Doctor Kleiner, I presume?

CHROME: SPECFORCE

5

GRYWALNOŚĆ		5
VIDEO		7
AUDIO		4

WERDYKT

- + duże mapy
- + gęsta roślinność
- + pancerz wspomagający (bullet time)
- + pojazdy
- + multiplayer lepszy niż w Chrome'ie

- − skrypty!
- − dialogi
- − supercelność
- − 11 misji na tej samej planecie
- − znudzenie przemieszane z frustracją
- − niedopracowany rag-doll

Fatalne statystyki od kilku już lat próbuje polepszyć wrocławski Techland. Pierwszym poważnym kandydatem do walki o tytuł mistrzowski był Chrome – futurystyczny pod każdym względem przedstawiciel najpopularniejszego bodaj pecetowego gatunku – first-person shooterów. Nie była to próba udana. Irytowały wszechobecne skrypty, problemy z kolizjami, nadludzko sprawni przeciwnicy...

Logan, Pointer... To już było!

Chrome jest już jednak tylko historią. A przynajmniej – tak mi się zdawało aż do chwili, gdy w ręce wpadła mi jego „pełnoprawna kontynuacja" – Chrome: SpecForce. To zaś dlatego, że – zdradzę – nie zmieniło się wiele. **To po prostu Chrome z nową fabułą.** Nie należy też ona niestety do nadzwyczajnych. To kolejna historia o „walce z intergalaktycznym zagrożeniem ze strony terroryzmu"(*), a ściślej – następną złowrogą korporacją – tu: LoreGenem. Bohaterem-bojownikiem jest przy tym... Bolt Logan, ten sam beznamiętny i bezpłciowy Bolt Logan, co niegdyś. **SpecForce nie jest jednak ciągiem dalszym – to historia poprzedzająca wydarzenia, jakich byliśmy świadkiem w Chrome.** Tu Logan jest wciąż agentem tytułowej elitarnej SpecForce, a jego partnerem – i tu uwaga – Pointer, którego w finale Chrome Logan posłał wprost do piekła dla zdrajców. Co gorsza – na jego towarzystwo skazani jesteśmy do końca gry, na co osobiście ja – gracz – wcale nie muszę mieć ochoty.

(*) Nie ja wymyśliłem tego „intergalaktycznego" potworka, tylko Techland. Ja staram się nie używać słów, których znaczenia nie rozumiem.

Zielono, zielono-szaro, szaro...

Kampania single player SpecForce'a składa się z **11 „rozdziałów"**, jednak w przeciwieństwie do Chrome'a – rozgrywa się w całości w jednej strefie klimatycznej lesistej planety Estrelli. To oznacza, że zielono w SpecForce przestaje być tylko wtedy, gdy robi się szaro – wewnątrz budynków. Większe zróżnicowanie scenerii cechuje tryb multiplayer – w nim część map wykorzystuje znane już z Chrome'a śniegi i piaski. Niewątpliwą zaletą SpecForce jest **rozmiar poszczególnych plansz** – są ogromne – i wiarygodnie prezentująca się flora. Niestety, wykorzystać obie te cechy można jedynie w trybie multiplayer, gdyż w misjach single player **swobodne poruszanie się**

ograniczają **wszechobecne skrypty**. Nie sposób zejść z jedynej właściwej ścieżki, gra sprowadza się do „zabij wszystkich, przeszukaj ciała", a próby wyrwania się spod kontroli – choćby wyprzedzenia prowadzącego, kończą się komunikatem – „Porażka. Oddaliłeś się od partnera" i quick-loadem.

Pancerz wspomagający broń

SpecForce **odchodzi od wprowadzonej w Chrome idei „wszczepów" usprawniających bohatera**. Nie rezygnuje jednak całkowicie z supermocy, jakie oferowały, i przerzuca ich funkcje na pancerz wspomagający, w jaki standardowo wyposażeni są agenci SpecForce. Wciąż więc możliwe jest np. spowolnienie czasu czy zwiększenie odporności. Cała reszta jednak – broń i pojazdy – pozostaje ta sama, co wcześniej (czy może raczej – co później). Podobnie znajoma jest **konieczność zarządzania ekwipunkiem** – miejscem w plecaku o ograniczonej pojemności. W tym przypadku jednak podejmowanie decyzji – podnieść snajperkę czy pozostawić granatnik, wziąć apteczki czy granat – ułatwia fakt, że nie warto kompletować sprzętu, gdyż **kolejne misje rozpoczyna się z domyślnym jego zestawem** (jedynie pierwsza i druga misja są powiązane).

Rally. Niewiele nie oznacza jednak, że jest bezbłędnie. Słabo sprawdza się poprawiony rzekomo rag-doll i **ciała nadal potrafią składać się w zupełnie nienaturalny sposób**. (Nawiasem mówiąc, przy jego testowaniu poznałem szczyt uskryptowienia. Podczas prób sprawdzenia, jak w praktyce sprawdza się fizyka obiektów, strzeliłem kilkakrotnie w jedno z ciał, po czym ujrzałem napis „Porażka. Zabiłeś sojusznika" i przeniosłem się do menu gry. Test ten powtórzony został pięciokrotnie z tym samym skutkiem i coraz liczniejszymi świadkami.)

Podobnie niewiarygodne są animacje ruchu – zwłaszcza biegu, gdy biegnący przesuwa się szybciej, niż powinien, tak, jakby wyposażony był w rolkobuty... Nieporadnie brzmią wreszcie dialogi. Nie jest to wprawdzie tragiczny poziom strony oficjalnej gry – *„Zmierz się z tajnymi zadaniami na terytorium wroga,"* czy *„Pojazdy kroczące przypominające Mechwarriory" (**)* – niemniej słychać wyraźnie, że są czytane, a nie mówione.

(**) „Mechwarrior" to człowiek sterujący 'Mechem...

Chrome: SpecForce nie jest grą dobrą. Jest grą przeciętną...

Końcówka taka jak początek – marna.

Superquickload wśród nadludzi

Chrome: SpecForce wierny pozostaje tradycji serii także w kwestii **nadludzkich przeciwników**. Nie chodzi tu jednak o ich nieprawdopodobnie zaawansowaną czy przynajmniej łudząco naturalną AI, lecz **nadnaturalne zdolności strzeleckie**. Nie mają większych problemów, by trafiać w pojedyncze piksele – np. but wystający zza drzewa z odległości, zdawałoby się, na samej granicy widoczności i przy aktywnym kamuflażu! Dowodem misja ze ścigaczami, gdzie ostrzeżenie przed snajperami „Nie zwalniać – nie trafią przy tej prędkości" tylko odrobinkę wyprzedziło czerwony ekran kolejnej porażki. Najwyraźniej któryś z nich okazał się jeszcze lepszy niż cała reszta mistrzów olimpijskich, spośród których rekrutował LoreGen. Tę cechę SpecForce równoważy jedynie duża liczba apteczek znajdowanych przy ciałach przeciwników i... **naprawdę szybki quick-load**.

Dobrze, dobrze, nie najgorzej...

Jedyną składową gry, której nie sposób wiele zarzucić, jest **engine graficzny**, w oparciu o który stworzona została SpecForce. To naturalnie zmodernizowany Chrome engine – ten sam, który dał się poznać i docenić choćby w Xpand

Jeszcze nie tym razem...

Chrome: SpecForce nie jest grą dobrą. **Jest grą przeciętną, w której elementy znakomite giną w powodzi błędnych założeń i niedoróbek**. Najbardziej irytujące przy tym jest to, że SpecForce naprawdę miał się szansę stać polską Far Cry. Stan wyjściowy był zbliżony: ogromny obszar, gęsta roślinność, fizyka, broń, pojazdy... Crytek postawił jednak na swobodę i nieliniowość – pozwolił graczom bawić się w sposób, w jaki sami chcą. Techland zaś ograniczył się do skryptów podtrzymujących chwiejną fabułę, zamykając graczy w szklanym tunelu i racząc nudząco-frustrującą koniecznością powtarzania tych samych akcji. To dlatego właśnie najlepiej gra sprawdza się w trybie multiplayer (32 graczy w trybach DM, TDM, CTF i Domination), w którym znikają ograniczenia kampanii. Naturalnie i tu nie reprezentuje poziomu Battlefielda 2, niemniej starcia przy użyciu różnorodnej broni i pojazdów na otwartych mapach mogą się podobać. Może więc właśnie w tym kierunku powinien pójść Techland w przypadku następnej SpecForce? |CDA|

KONKURS SMS

Do wygrania 20 gier Chrome SpecForce

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się korporacja, z którą walczą bohaterowie Chrome SpecForce?

A. LonDon

B. LoreGen

C. Uruk-hai

Podpowiedzi szukaj na stronie www.specforcethegame.com

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.SF.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest techland

PRODUCENT: BLIZZARD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 0 ZŁ
WWW.WOW-EUROPE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

Wszystkim, którzy są zdziwieni obecnością recenzji patcha, spieszę z wyjaśnieniem, że patch postanowiliśmy potraktować jak... dodatek do gry. W końcu zmienia ją na olbrzymią skalę!

ELD | ŻYCIE ZACZYNA SIĘ PO 60-TCE!

Jak uczynić z doskonałej gry jeszcze lepszą? Z tym zapytaniem należy się chyba zwrócić do Blizzarda, albowiem wydają się oni mieć na to monopol.

Wbrew powszechnym obawom okazuje się, że **WoW nie kończy się wraz z osiągnięciem 60 levelu.** Ba, śmiem nawet twierdzić, że gra... **zaczyna się po 60!** Blizzard uczynił z niej tak naprawdę produkcję dla wysokopoziomowych graczy. To dla nich są instanty, takie jak Blackrock Spire czy Scholomance, to dla nich wprowadzono system honoru. To drugie wydarzenie miało miejsce kilka tygodni temu, a gdy gracze opanowali już zasady walki, Blizzard zaatakowało długo oczekiwanym Battlegrounds.

Dwie areny

Co to takiego? Najkrócej rzecz ujmując, dwa instanty, na których walczą równe (teoretycznie) liczebnie strony Hordy i Alliance'a. Pierwszy, mniejszy Battleground to Warsong Gulch. Walczy tam po 10 graczy na stronę, a sama rozgrywka to... Capture The Flag, przypominające chociażby... Team Fortress. Przed wprowadzeniem BG uważałbym CTF w świecie WoW za idiotyzm, teraz diametralnie zmieniłem zdanie, bo okazuje się, że grając szamanem, łotrzykiem czy magiem można tak samo dobrze się bawić jak w klasycznym FPS-ie. Gdyby tylko jeszcze postacie poruszały się szybciej... Aha, na Warsong Gulch grupy są wpuszczane podzielono levelowo, czyli walczą między sobą levele 20-30, 30-40 itd.

Epicka bitwa

Inaczej sprawa ma się z Alterac Valley, gdzie dopuszczani są **tylko gracze wysoko levelowi**. Ta dolina została przeznaczona do wielkich, epickich bitew z udziałem czterdziestu zawodników po każdej ze stron. Sama dolina jest całkiem sporych rozmiarów, po obu jej stronach umieszczono wioski stron konfliktu (Frostwolf i Stormpike), a pomiędzy punkty zapalne: strażnice, cmentarze i kopalnie, których oprócz graczy strzegą także elitarne oddziały Hordy i Przymierza. **To głównie o te punkty toczą się zażarte bitwy, bo są one częściami... questów!**

Tak, Blizzard oczywiście nie sprowadził Battlegroundsów do zwyczajnej „sieki" pomiędzy obiema stronami konfliktu. W Alterac Valley jest około **10 questów** (przynajmniej dla Hordy).

Horda górą :]

Walka pvp na BG od tej toczonej do tej pory na serwerach różni się **trzema istotnymi sprawami.** Po pierwsze, wreszcie bitwy mają sens, dzięki temu, że **po obu stronach walczy teoretycznie taka sama liczba graczy.** Różnie z tym bywa, bo po kilku dniach liczba chętnych na walkę w Alterac spadła, jednak założenie jest takie, by siły były równe. Po drugie, **ciała pokonanych wrogów można lootować**, czyli zbierać różne itemy, co nie zdarza się poza BG. Wreszcie po trzecie i najważniejsze, **po śmierci odradzamy się na cmentarzu i stamtąd wracamy do gry**, choć póki nie zostaną z naszych zwłok ściągnięte insygnia, teoretycznie możemy „wstać" przy zwłokach. (W praktyce tak się nie zdarza, bo insygnia są ściągane.) Plusem wstawania na cmentarzu jest także to, że od razu mamy zdrowie i manę na full (z wyjątkiem sytuacji, gdy tracimy cmentarz, wówczas oba paski spadają do połowy).

Wprowadzone zmiany uczyniły samą grę znacznie ciekawszą.

Killing Blows!

Wspaniałą rzeczą BG są także statystyki. Najważniejszą jest Killing Blows, czyli zabicia „własnoręczne", takie, w których gracz zadał zdecydowaną większość lub całość obrażeń wrogowi. Podawana jest także liczba śmierci gracza, a także Honorable Kills, zdobycie i obronienie cmentarzy i strażnic oraz wykonanie zadań (np. zabicie oficerów). Do tego gracze otrzymują także punkty bonusowe honoru przyznawane za wykonanie questu.

Kolejka z PRL

Jednak i BG nie są pod pewnymi względami sprawą idealną. Na każdy serwer przypada po jednym instancie, co sprawia, że **trzeba niestety czekać na swoją kolejkę.** Zdarza się, że i po kilka godzin! Po stronie minusów Alterac zapisałbym także czas, jaki zajmuje przeciętnie jedna bitwa. Dość powiedzieć, że dnia pierwszego bitwa rozpoczęła się przed 14, a zakończyła o... 1.40 w nocy!

Śmierć Szyszkojadom!

Reasumując – wprowadzenie Battlegroundsów do WoW otwarło nowe możliwości przed graczami i uczyniło samą grę znacznie ciekawszą. **|CDA|**

WOW: BATTLEGROUNDS

8

GRYWALNOŚĆ		8
VIDEO		8
AUDIO		9

WERDYKT

- ⊕ tryb CTF w MMORPG
- ⊕ ...i wielkie bitwy w Alterac
- ⊕ system przyznawania punktów Honoru
- ⊖ kolejki!
- ⊖ cały system zmusza do ciągłej walki pvp

PRODUCENT: REL GAMES
DYSTRYBUTOR: REL GAMES
WWW.DEADHUNT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 08/2005
CD 08/2005

CZARNY IWAN | ZABILI GO I UCIEKŁ

DEADHUNT

Tytuł od razu skojarzył mi się z Manhuntem, ale jedyna wspólna cecha tych gier to maksymalna brutalność, z tym, że w Deadhuncie jest to czysta rozwałka, a nie jakieś lepkie okrucieństwo.

Deadhunt może w pierwszej chwili przypominać również produkcje, takie jak The House of the Dead, Serious Sam, Nitro Familly, ale najbliższe jest chyba State of Emergency. Porównanie i tak nie jest do końca trafne, bo w SoE mieliśmy "rezanie" dziesiątek napalonych kolesi, ale jednak były jakieś szczątkowe misje i scenariusz. W Deadhuncie nie ma taki zbędnych dodatków. **Zostało samo czyste, nieskalane myślą rżnięcie!** Yeaa!

Neo też tak miał

Klimat, jaki panuje w Deadhuncie, przypomina mi też fragment z Matriksa, w którym Neo walczy z kopiami Agenta Smitha. Na pewno większość z was pamięta ten pojedynek. Neo sam jeden i setki Smithów. W Deadhuncie jednak za przeciwników nie mamy panów w czarnych garniturach i pod krawatem, ale najprawdziwsze, wygłodniałe hordy zombich. Poza tym nie będzie nam dane uruchomić napędu odrzutowego i odlecieć do zimnych krajów, kiedy zrobi się za gorąco...

Sam jak palec

Historyjka, na której wspiera się gra, jest cienka jak papierosowa bibułka. Zombi opanowały świat, ludzki gatunek został wytrzebiony. Na całym, wielkim globie ostałeś się tylko ty, właściwie nie masz szans. **Nie zastanawiaj się, czy przeżyjesz, tylko jak długo jeszcze będziesz ostatnim żywym przedstawicielem gatunku.**

Synowie ziemi

W Deadhuncie musisz jedynie wykończyć wszystko, co się rusza. Nie masz wiele czasu ani miejsca na cokolwiek innego. Gra rozgrywa się na **dwóch arenach** (i tylko dwóch). Jedna to lesista polanka z kilkoma rachitycznymi drzewkami i kamiennym kręgiem pośrodku. Druga jest bardziej surowa, sucha,

Granat to piękna rzecz jest.

szara. To ograniczona wysokimi górami płaska dolina. Środowisko jest bardzo ubogie, ale to w niczym nie przeszkadza, bo Deadhunt to nie Guild Wars. Tu nie ma czasu na rozglądanie się i podziwianie widoków, bowiem za chwilę znajdziesz się w wianuszku wygłodniałych potworów! Tych napaleńców bywa **i ponad 100 naraz**. Wychodzą wprost z ziemi i wierzcie mi, gdy taka banda zaczyna pędzić za naszym nieborakiem, ciśnienie naprawdę rośnie!

Zieloni i niebezpieczni

W roli tych złych występują przede wszystkim zombiaki. Trzy klasy przeciwników wyposażono **w 50 rodzajów broni oraz 10 odmiennych modeli zbroi**. Goście machają zawzięcie kosami, mieczami i masą innego żelastwa. W późniejszych etapach przesiadają się na broń palną, której w grze też jest całkiem sporo: Desert Eagle, Uzi, Pistolet, Assault Rifle, Shotgun, Machine Gun, Gauss Rifle (coś a la snajperka, ale bez lunety). Co ciekawe, **w jednej misji gracz może używać tylko jednego rodzaju pukawki.** Spróbuj załatwić około 200 napalonych zombiaków, gdy masz w łapie tylko pistolet...

Zamiast Red Bulla

Na szczęście wymyślono jeszcze coś, co urozmaica zabawę i ułatwia wykańczanie niemiluchów. Po rozwalonych zombi zostają niekiedy **specjalne bonusy oraz magiczne runy**. Są to np. przyspieszacze, dzięki którym hero szybciej biega (jeśli znajdziesz kilka ich działanie sumuje się, np. +3% razy dwa), może na pewien czas dostać lepszą broń, spowolnić przeciwników itd. Aby jednak nie było zbyt łatwo, pojawiają się również dodatkowe utrudnienia (w kampanii). Przeciwnicy spowalniają bieg bohatera, każdy zabity zombi odbiera bohaterowi część życia i inne niemiłe niespodzianki.

Misja specjalna

Cztery epizody składają się w sumie na **40 misji**. Gra wydaje się banalnie prosta i oczywiście tak jest, ale ***prosta* nie oznacza w tym przypadku *łatwa***. Kiedy parę ton potworów dopada bohatera, naprawdę trudno się wyrwać w jednym kawałku. Nawet obniżenie progu trudności (4 poziomy) nie do końca załatwia sprawę. Na pewno się nielicho spocicie po drodze.

Przeżyj to sam

Poza klasyczną kampanią dostępne są jeszcze dodatkowe tryby: Survival, Greed, W Greed, jak sama nazwa wskazuje, najważniejsze jest, aby zebrać maksymalnie dużo punkciaków, zanim zombi cię ukatrupią. Przed śmiercią trzeba jednak jeszcze wykończyć jednego specjalnego wroga (wyjątkowo odpornego). Survival to klasyczna jatka. Musisz zabrać ze sobą do grobu jak najwięcej przeciwników.

Jeśli wydaje się wam to cokolwiek skomplikowane, można również skorzystać z nieźle pomyślanego tutoriala. Co prawda, gra jest prosta jak konstrukcja cepa, ale tutorial pozwala trochę poćwiczyć przed starciem na poważnie.

Pozytywne zaskoczenie

Deadhunt można by zjechać za prostotę, banał, brak finezji, zerowe AI wrogów i co tam jeszcze chcecie, ale byłoby to cokolwiek nieuczciwe. Trzeba pamiętać, że ta gra nie pretenduje do strategii roku. **Jest to po prostu rzetelna rzeźnia, w której można maksymalnie się wyżyć.** Jeśli o tym pamiętać, Deadhunt prezentuje się całkiem nieźle! Rzekłem! **|CDA|**

Ciekawostka

Bodaj od poziomu czternastego pojawiają się również pajęczaki, które przysysają się do nóg bohatera. Co ciekawe, wśród nich od czasu do czasu pojawia się odmienne kolorystycznie, krwiście czerwone stworzenie. Pajęczaki atakują całymi grupami po kilkanaście, kilkadziesiąt sztuk. Jeśli wycelujesz w taki czerwony nietypowy egzemplarz, ujrzysz, jak paskuda wybucha i rozwala wszystko wokół. Suuperefekt!

7

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		6
AUDIO		7

WERDYKT

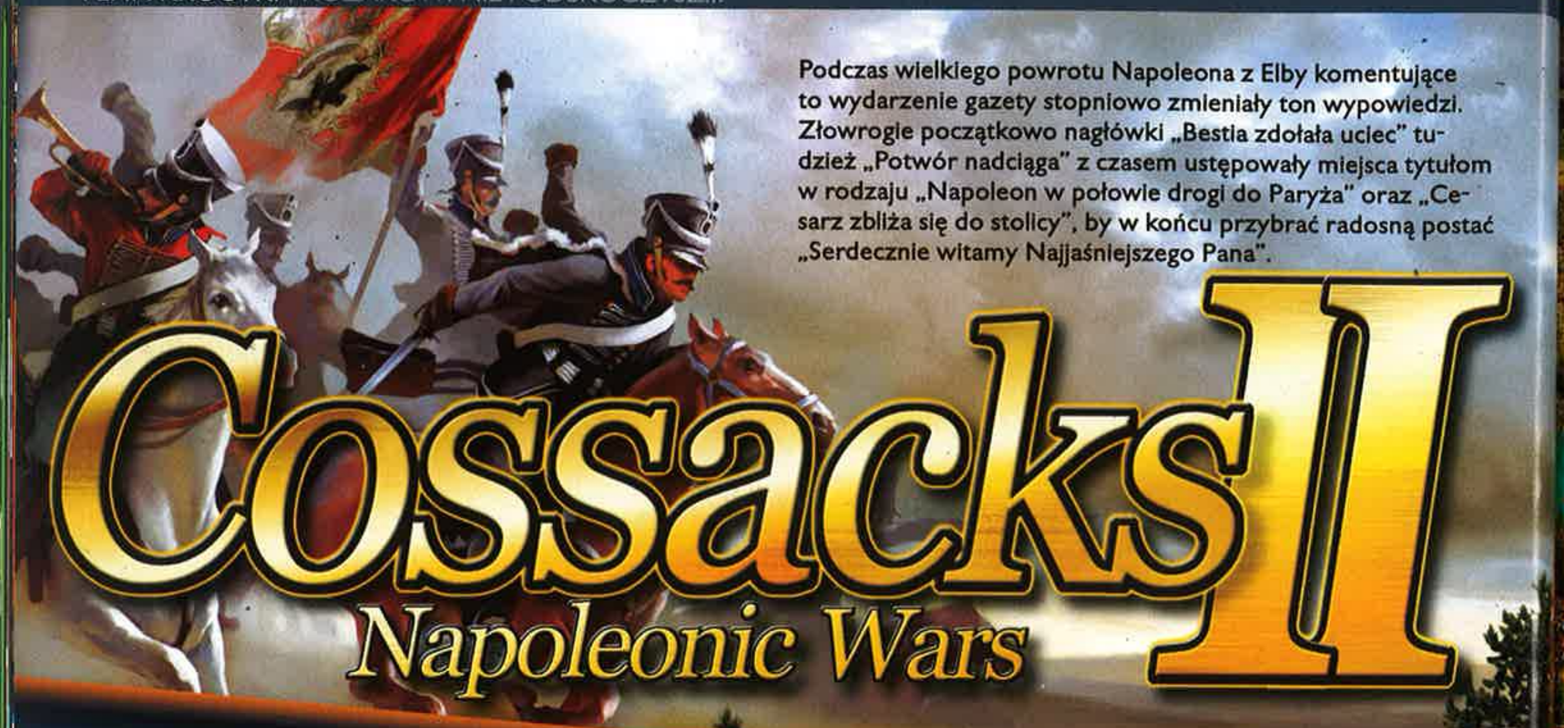
- \+ niezła zabawa
- \+ kilka trybików do wyboru
- \+ całkiem miła muzyczka

- − jedynie dwie areny
- − przydałoby się więcej odmiennych przeciwników

- PRODUCENT: GSC GAME WORLD
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.COSSACKS2.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | KOZAKOWI NIE PODSKOCZYSZ...



Podczas wielkiego powrotu Napoleona z Elby komentujące to wydarzenie gazety stopniowo zmieniały ton wypowiedzi. Złowrogie początkowo nagłówki „Bestia zdołała uciec" tudzież „Potwór nadciąga" z czasem ustępowały miejsca tytułom w rodzaju „Napoleon w połowie drogi do Paryża" oraz „Cesarz zbliża się do stolicy", by w końcu przybrać radosną postać „Serdecznie witamy Najjaśniejszego Pana".

Szczerze mówiąc – moje wrażenia z gry szły dokładnie w odwrotnym kierunku. Od bezkrytycznego zachwytu (dam 10/10!!!) do coraz większego sceptycyzmu. Ale o tym, czy gra dla mnie zostanie „potworem" czy jednak mimo wszystko „najjaśniejszym panem", dowiecie się trzy strony dalej...

Pośrodku drogi

Nie jest to produkt, który można by łatwo zaszufladkować. Zazwyczaj mamy do czynienia ze zwykłymi RTS-ami, w których trywialność rozgrywki wynagradza odjechana grafika. Na drugim biegunie znajdują się symulatory pola walki raczące odbiorcę drobiazgowym odwzorowaniem realiów i historycznymi klimatami. Czy możliwe, aby te dwie konwencje wyszły sobie w pół drogi? Kozacy 2 udowadniają, że chyba tak. Na własnym podwórku bawimy się w zwyczajny RTS – mamy kmieci zasuwających w pocie czoła przy budowach, żniwach i w kamieniołomach. Istnieje schemat, wedle którego otrzymujemy dostęp do coraz doskonalszych instalacji i jednostek. Ale im dalej od zaplecza i bliżej wroga, tym bardziej gra przypominać zaczyna rasową strategię.

Jest strategicznie

Jednostki nie walczą w pojedynkę, lecz w oddziałach wykonujących skoordynowane manewry (120 chłopa to norma), oddają salwy na rozkaz, zdobywają doświadczenie i udziela im się nastrój towarzyszy. Nie wystarczy wyprodukować w koszarach „kupę jednostek" i posłać je na spotkanie przeznaczenia – najpewniej wezmą nogi za pas po pierwszym parsknięciu nieprzyjaciela. Dopiero po przydzieleniu oddziałowi dyscyplinującego oficera i nadającego tempo dobosza (oraz opcjonalnie sztandaru) zyskujemy pewność, że nasze rozkazy będą wykonywane w miarę sprawnie. Tak zorganizowana hałastra nie odda pola do czasu, gdy da o sobie znać morale i zmęczenie rekruta. Lepiej zatem bacznie obserwować wspomniane współczynniki i robić co jakiś czas przerwy na regenerację sił. W przeciwnym razie może się okazać, że nasze nowiutkie regimenty z lśniącym orężem i nienagannym umundurowaniem ulegną napotkanej garstce zahartowanych w bojach obdartusów.

Na wartość żołnierzy wpływa wiele czynników i wcale nie jest powiedziane, że ekipa mająca za sobą cały szlak bojowy przemienia się automatycznie w niezwyciężone, pozbawione psychiki maszyny do zabijania. To, czy tak się stanie, zależy wyłącznie od sposobu, w jaki będziemy obchodzić się z podkomendnymi. Poza tym tak jak w życiu, gdy wróg otworzy z ukrycia zmasowany ogień do maszerującej kolumny, z miejsca zabijając połowę składu osobowego, nie ma zmiłuj, nawet największych „kozaków" ogarnie panika.

Hej kto Kozak, na muszkiety!

Muszkiet jest królem chwili. Umiejętnie oddana salwa bezlitośnie rozstrzeliwuje napastników, pierwszą linię dosłownie ścinając z nóg i niwelując zapał do walki u pozostałych. Jednak prowadzenie skutecznego ognia to niełatwa sprawa. Czy walić z dala, czy może poczekać do ostatniej chwili i poczęstować drani gorącym ołowiem w twarz? Jeśli będziemy zwlekać zbyt długo, adwersarze zdążą wypalić pierwsi i po naszej stronie nie będzie już komu ripostować. Po wystrzeleniu ładunku nie ma czasu na powtórne nabijanie i pozostaje już tylko schować się za plecami drugiej linii, stojącej z gotową bronią albo... cóż „hej, kto Polak, na bagnety!".

Trochę to nierealistyczne, gdyż w rzeczywistości stosowano dwa typy ładowania: w ataku i obronie. To drugie, dość niedbałe, było znacznie szybsze. Gdy wróg jest tuż, donośność i celność ognia mają drugorzędne znaczenie. Jeśli takie niuanse wam nie w smak, możecie popsuć sobie frajdę i jak w Rome Total War zapuścić **tryb zręcznościowy**. Realizm zostanie okrojony o połowę, całą finezję i „wojnę

Cossacks 2 vs. ImperialGlory

Cossacks 2		ImperialGlory
★★★★★	**Bitwy**	☆☆☆★★
Clue rozgrywki. Wciągające, rozbudowane, skłaniające do kombinowania i dające dużo frajdy, wpasowujące się w klimat epoki. Bitwy morskie w szczątkowej postaci.		Drętwe i przereklamowane. Rządzące nimi algorytmy można by zastosować równie dobrze do czasów napoleońskich, co RTS-a w realiach Gwiezdnych Wojen. Bitwy morskie są, ale lepiej żeby ich nie było...
★☆☆☆☆	**Mapa Strategiczna**	☆☆★★★
Uproszczona, jest tylko pretekstem do toczenia kolejnych bitew.		Zdecydowanie bardziej rozbudowana rozgrywka, mniej więcej na poziomie Medieval Total War.
★★★★☆	**Grafika**	☆☆★★★
Dopracowana, szczegółowa, trochę cukierkowa i w starym stylu, niemniej piękna. Małe, dwuwymiarowe, animowane żołnierzyki.		Pełen trójwymiar (lecz nie pełen wypas). Pola bitew dobre, wyłączywszy roślinność i niektóre tekstury. Soldaci na przeciętnym poziomie wykonania.
★★★★☆	**Długość**	☆☆☆☆★
Grałem długo w wersję beta, potem w finalną i wciąż nie mam dość. Niby nie chce mi się do niej wracać, ale gdy już uruchomię pod byle pretekstem (ściągnę jeszcze parę screenów...), godzinami nie odchodzę od komputera.		Przejście kampanii przy średnim poziomie trudności zajęło mi 23 godziny nieprzerwanej gry. Nie mam ochoty zaczynać od nowa...
★★☆☆☆	**Szybkość działania**	☆☆★★★
Szkoda gadać... Początkowo problemem jest tylko długi czas wczytywania, a reszta hula wyśmienicie. Gdy rozmach bitew wzrasta, zaczyna się dramat. Dodatkowo niestabilna.		Animacja jest płynna, czas wczytywania do zaakceptowania. Tylko pod sam koniec kampanii, na poziomie mapy strategicznej komputer potrafił namyślać się w nieskończoność. W pewnym momencie sądziłem, że się powiesił.

nerwów" diabli wezmą, pozostanie wyzuta z emocji rąbanina na miarę Imperial Glory. **Nie polecam.**

Tryby i trybiki

Zacznijmy od samouczka, przechodzącego płynnie w liniową kampanię stawiającą nas w roli początkującego angielskiego oficera. Później proponuję spróbować sił w potyczkach, w których oprócz talentów militarnych trzeba się wykazać racjonalnym zarządzaniem gospodarką zorganizowaną na modłę RTS-a. Bitwy historyczne to solidna zaprawa, dzięki której nauczymy się wydawać kilka rozkazów naraz i doglądać wielu punktów na mapie jednocześnie (a i tak przerżniemy z kretesem). ;) Ukoronowaniem dzieła niech będzie „Bitwa o Europę".

Bez sensu? Ależ skąd! W każdym takim starciu nasz dowódca zdobywa punkty doświadczenia, dzięki którym awansuje i może wziąć pod komendę więcej oddziałów. Dlatego nie wolno stać z założonymi rękami w strategicznym punkcie, bo choć unikniemy w ten sposób strat, oponenci wnet zdeklasują nas w wojskowej hierarchii. **Zamiast statycznego pilnowania granicy, bardziej opłaca się ciągły atak.** To fundamentalna różnica odróżniająca Kozaków od konkurencji, w której można było ufortyfikować rubieże i wystawić dodatkowe armie, a gdy nikt nam już nie podskoczy, zaatakować w najsłabszym punkcie. Tutaj armia jest tylko jedna, zaś słabe punkty wszędzie.

Miks RTSa i rasowej strategii. Naprawdę wciąga... Tylko czemu nikt nie zoptymalizował kodu?

Bitwa o skrawki Europy

Brzmi dumnie... Stary kontynent, a właściwie jego centralny fragment (bo Półwysep Iberyjski gdzieś wcięło), podzielono tu na prowincje, po których radośnie skaczą pionki przedstawiające armie. Ekonominczo-dyplomatyczno-niewojskowy, tak go w skrócie nazwijmy, aspekt wojaży został **ograniczony do minimum**. Każde z mocarstw dysponuje tylko jedną armią plus oddziałami w garnizonach, ale swobodnie przemieszczać możemy jeno tę pierwszą. Początkowo sądziłem, że to jakiś absurd. W każdej turze zdobywamy jedną prowincję, a inną tracimy na rzecz przeciwnika (bo niepodobna podzielić sił). Wojska skaczą po mapie w tę i z powrotem, **w nieskończoność wydzierając sobie te same skrawki ziemi.**

W kółko Macieju

Na nieszczęście tak skonstruowana rozgrywka oznacza wielokrotne zdobywanie tych samych okolic, użeranie się w kółko z kilkoma mapami. Ten przemawiający na niekorzyść gry argument można częściowo zbić przyglądając się konstrukcji owych plansz. Są bardzo duże i w zasadzie z każdej z nich można by wyciąć parę mniejszych pól bitwy. Gmatwanina dróg, lasków, zagajników, skałek, strumieni i mostków to raj dla kombinatorów, umożliwiający powstrzymanie wrażego naporu nawet przy znacznej dysproporcji sił. Podczas plądrowania okolicznych wiosek poprawiamy stan zaopatrzenia własnej armii. Co więcej, jeżeli zdołamy utrzymać te siedliska, zapewnimy sobie stałe dostawy aprowizacyjne oraz zyskamy

możliwość uzupełnienia stanu osobowego oddziałów. Wieśniacy – rzecz jasna – nie witają nas z otwartymi rękoma i bronią się jak mogą, jednakowoż w starciu z regularnym wojskiem nie mają szans.

Jaki śliczny Kozak :)

Piękną, barwną i szczegółową grafikę zaprojektowano do pracy w wysokiej rozdzielczości (najlepiej 1280 x 1024). Przy 1024 x 768 punktów widać zbyt mały wycinek mapy i sporadycznie trzeba posiłkować się widokiem „z lotu ptaka". **Engine zatrzymał się gdzieś w połowie pomiędzy 3D i 2D – rozwiązanie znane z Aleksandra, ale w Kozakach robi lepsze wrażenie.** Bardzo duże jak na RTS budowle zachwycają mnóstwem detali. Roślinność, światłocienie, odbijające się w toni obłoki i inne bajery noszą znamiona porządnej rzemieślniczej roboty. Personel wojskowy odziano w czyściusieńkie, jaskrawe mundury, żywcem wyjęte z reklamy proszku do kolorów. Przez szybę monitora oglądamy krainę, w której zawsze świeci słońce, obejścia są zadbane, roślinność soczysta, a w zagajnikach baraszkują jelonki Bambi. **Wojna w iście luksusowych, wypoczynkowo-wakacyjnych pięciogwiazdkowych klimatach.** Niepocieszeni pozostaną pesymiści lubiący, gdy armia bohatersko ginie w strugach deszczu, na tle stalowoszarego nieba i grzęznących w błocie armat.

Złapał Kozak Tatarzyna...

Główna zmora Aleksandra, czyli syndrom zachodzących na siebie oddziałów, występuje tu nadal, ale jest mniej uciążliwy. Dźwiękowcy się postarali i suchy trzask strzelających karabinów skałkowych daje do wiwatu. Ach, jaka szkoda, że nie uświadczymy mrożących krew w żyłach werbli i wrzasków oficerów. Ale nie miejmy o to do nich pretensji. Ja też zaniemówiłem, usłyszawszy donośne rżenie konających... **wielbłądów**. Koń by się uśmiał!

Wszelako nikomu nie jest do śmiechu, gdy jego komputer zaczyna się krztusić przepuszczanym przezeń strumieniem zer i jedynek. Przyznajmy uczciwie, **algorytmy Kozaków, choć dostarczają wiele strategicznej uciechy, nie są arcydziełem programowania.** Ja rozumiem, że trójwymiarowe środowisko, sztuczna inteligencja, wyliczenia toru lotu kul armatnich tworzących przecinki w szeregach wojsk... Tylko **czy to wszystko musi się tak niemiłosiernie długo wczytywać?** W ostatecznych bitwach animacja skacze tak bardzo, że stawia pod znakiem zapytania dalszą grę! **Program bywa niestabilny** i ma tendencje do wysypywania się w najmniej oczekiwanych momentach. Zdarzało się, że me oddziały znikały niczym w trójkącie bermudzkim i „teleportowały" się na drugi koniec mapy, prosto do paszczy lwa.

Swoistym przyznaniem się autorów do winy jest **pierwszy oficjalny patch o objętości, bagatelka, 50 megsów** (w chwili gdy piszę te słowa, nie można go pobrać ze strony naszego dystrybutora). Po ściągnięciu i zainstalowaniu owego molocha wzrasta stabilność i skraca się czas wczytywania, lecz jest to zaledwie połowiczna ulga.

Zatańczmy kozaka!

Mimo wytkniętych wad uważam, że **zagrać w Kozaków po prostu trzeba.** Nie ma obecnie lepszej gry strategicznej, osadzonej w napoleońskich realiach. **[CDA]**

Najfajniejsza „napoleońska" strategia, jaką znam.

7+

GRYWALNOŚĆ		8
VIDEO		8
AUDIO		7

WERDYKT

- silnie uzależniająca grywalność
- różnorodne tryby gry
- piękna kolorowa grafika
- walory strategiczne

- niestabilna i powolna
- ograniczenia „Bitwy o Europę"
- końskie rżenie wielbłądów :)

- PRODUCENT: SYLUM ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: ONIGAMES
- CENA: 19,90 ZŁ
- WWW.SYLUM.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | LEKKO, ŁATWO I ZJADLIWIE

TANK KILLER

Jeśli od pierwszych chwil obcowania z komputerem chciałeś zasiąść za sterami czołgu, ale zawsze brakowało czasu i cierpliwości na opanowanie rasowych symulatorów, Tank Killer jest pozycją, która powinna cię zainteresować. Ale tylko pod warunkiem, jeśli po grze za 2 dychy nie oczekujesz cudów na kiju, wiader grywalności i zabawy na długie tygodnie.

Wcielamy się w postać dowódcy czołgu M4 Sherman wchodzącego w skład IV Dywizji Pancernej generała Pattona i bierzemy udział (przynajmniej częściowo) w autentycznych wydarzeniach z czasów II wojny światowej (jak na przykład operacja Cobra w Normandii czy wsparcie okrążonej w Bastogne 101 Dywizji Powietrznodesantowej).

Misji jest niestety niewiele, bo **zaledwie 10** – co przekłada się na jedno popołudnie zabawy i mimo że generalnie w każdej chodzi o to samo (wytłuc wszystko co się rusza i na drzewo nie ucieka), są one dość mocno zróżnicowane pod każdym w zasadzie względem. Czy to jeśli chodzi o teren działań, porę dnia, pogodę czy rzecz najważniejszą – zadania, jakie przyjdzie nam wykonać w obrębie danej misji (z reguły na jedną przypadają 3-4 cele niezbędne do wykonania, by misja została uznana za

zaliczoną). Czasem trzeba będzie eskortować naszych, czasem oczyścić ulice miasteczka z wrogich jednostek lub zniszczyć obozy wroga ukryte w lesie, podejmiemy się również akcji ratunkowych i defensywnych. **Przyznam, że gra się w to całkiem przyjemnie!**

A jak to wygląda w praktyce? Cóż, jeśli pamiętacie misje z MoH:AA lub CoD, w których zamiast biegać na własnych nogach, siadaliśmy za sterami czołgu, wiecie już, czego się spodziewać, gdyż tu mniej więcej mamy to samo.

Minus jak stąd do Warszawy

Głównym grzechem tej gry jest kompletnie nieplastyczne, a co za tym idzie – **niezniszczalne środowisko gry**. O ile tytanowe budynki jeszcze można przełknąć, tak pancernych płotów już nie. Co prawda, przez taki płotek można przejechać, ale po stratowaniu go 30-tonowym kolosem stoi sobie dalej, jak gdyby nigdy nic. A już niemożliwe do sforsowania gęste krzaki czy zarośla zakrawają na absurd. Nie postarano się pod tym względem zupełnie – jedyne, co ulega zniszczeniu, to wrogie jednostki, które na domiar złego po skasowaniu rozpływają się w powietrzu. Cóż, taki urok gier zręcznościowych, ale tak czy inaczej **w oczy to kłuje niemiłosiernie.**

Bez stresu, bez nerwów

Gra jest dość prosta i właściwie każdą misję można zaliczyć z palcem w nosie za pierwszym podejściem. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze – z racji zręcznościowego charakteru gry mamy tutaj coś w rodzaju apteczki. Zniszczony czołg nieprzyjaciela zawsze zostawia po sobie drobną niespodziankę: albo amunicję, albo troszkę „zdrowia", dzięki czemu po każdej większej potyczce można podreperować nadszarpnięty pancerz. Druga sprawa wynika chyba z niedopatrzenia programistów. Otóż, niemal zawsze towarzyszy nam kompan (lub kompani), którym steruje AI. Komputerowi sojusznicy sami dobrze wiedzą, gdzie jechać należy, więc wystarczy po prostu grzecznie się trzymać za nimi i nie wyrywać zbytnio do przodu. Dlaczego? Bo wróg zawsze wali ogniem w tego, który jest na czele. W praktyce nasi stanowią całkiem wygodną tarczę, a na dodatek są teoretycznie niezniszczalni (chyba że inaczej przewidzieli to twórcy, bo niektórzy padają, ale zawsze skryptowo na z góry upatrzonych pozycjach).

Technikalia i reszta

Oprawa taka sobie. Nie można powiedzieć, że odstrasza, ale nie jest też zgodna z dzisiejszymi standardami. Ot, takie stany średnie – powiedzmy, że troszkę to (acz niewiele) lepsze od Rajdu na Berlin, czyli da się przeżyć. To samo z dźwiękiem, nie jest może najwyższej próby, ale w zupełności wystarcza. Kawałki skomponowane na potrzeby gry również nie drażnią, choć odniosłem wrażenie, że zbyt często się powtarzają. **Sterowanie jest banalnie proste – poruszamy się** kombinacją WSAD + myszka. Wspomnieć jeszcze może wypada o niewielkiej, ale użytecznej mapce oraz mini odprawie przed każdą misją

Nie 102, ale ujdzie

Cóż, pora na słówko podsumowania. Trudno mi polecać coś, co jest generalnie średnie, ale powiadam – **jak za te pieniądze, naprawdę nie jest źle. [CDA]**

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

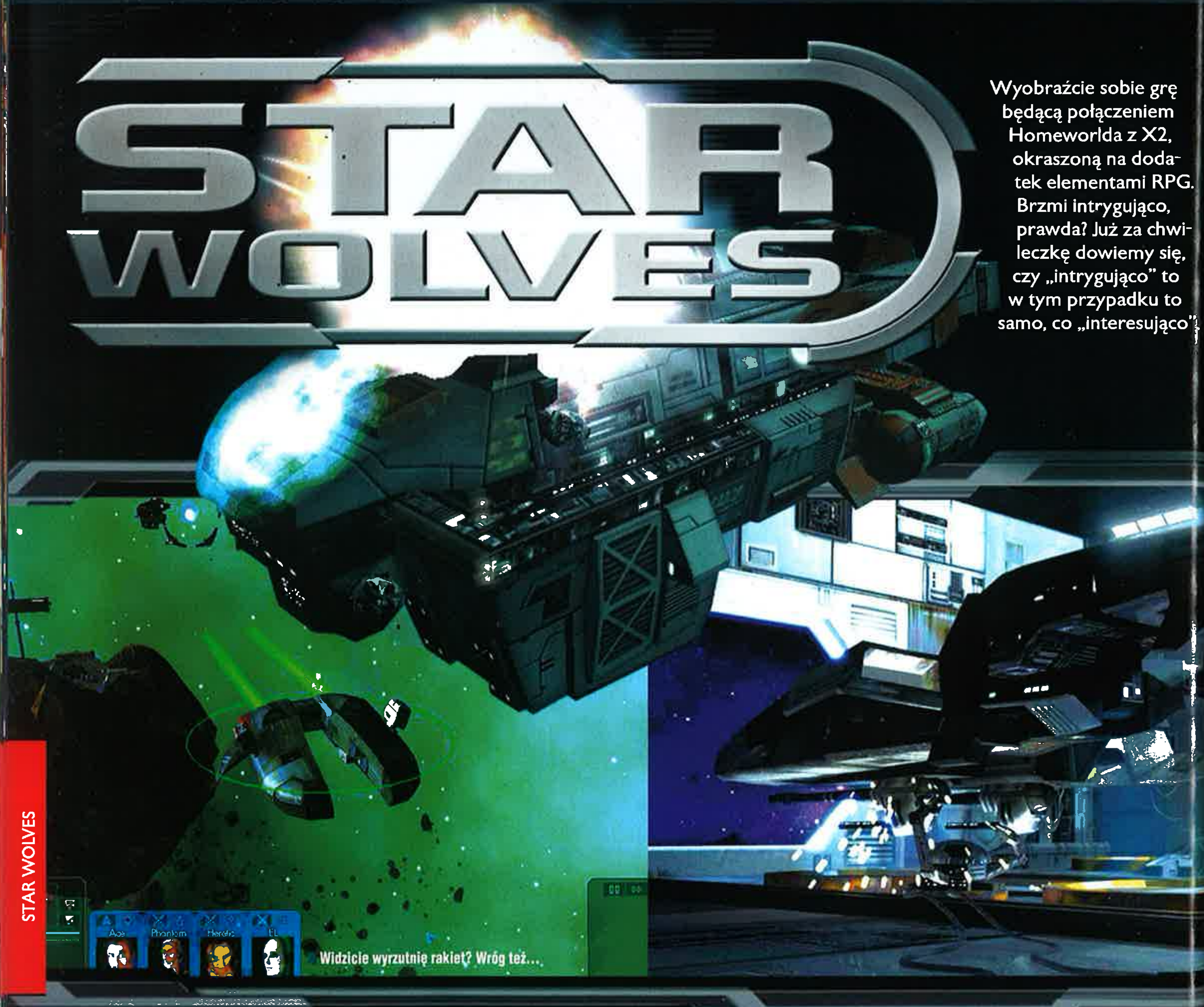
- + zjadliwa grafika i dźwięki
- + cena
- + nieźle jako alternatywa dla celowniczków
- − nie dla fanów realizmu
- − za prosta
- − za krótka
- − niezniszczalne środowisko

PRODUCENT: X-BOW SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: 1C
HTTP://GAMES.1C.RU/STARWOLVES

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 06/2005

ALLOR | HOMEWORLD + X2 + RPG



Widzicie wyrzutnię rakiet? Wróg też...

Wyobraźcie sobie grę będącą połączeniem Homeworlda z X2, okraszoną na dodatek elementami RPG. Brzmi intrygująco, prawda? Już za chwileczkę dowiemy się, czy „intrygująco" to w tym przypadku to samo, co „interesująco".

W dwudziestym drugim wieku, w wyniku postępującej globalizacji, megakorporacje przejęły kontrolę w zasadzie nad wszystkimi aspektami ludzkiego życia. Lokalne struktury demokratyczne straciły rację bytu, a by zachować resztki wpływów, kasty polityczne zaczęły wprowadzać na skolonizowanych planetach monarchie, które następnie połączono w Imperium. Władza Imperatora jest jednak mocno iluzoryczna, choć przyznać trzeba, że bardzo skutecznie (i krwawo) tłumi wszelkie dążenia niepodległościowe.

Żeby było ciekawiej, w jedynym w miarę wolnym miejscu – kosmosie – pełno jest piratów, z którymi niezbyt dobrze radzi sobie skorumpowany Patrol (gwiezdna policja), oraz Berserków (armia pierwszej AI mądrzejszej od człowieka, która wymknęła się spod kontroli jednej z korporacji i zaczęła krucjatę przeciw swym twórcom), z którymi z równie „dobrymi" rezultatami walczy Flota. Gdy dodamy zaś do tego pierwsze wzmianki o Obcych... nudy w każdym razie nie powinniśmy się obawiać.

Jak zostać najemnikiem?

Jak wynika z czołówki, to naprawdę banalne. Wystarczy a) mieć własny transportowiec, b) zostać zestrzelonym przez piratów, a następnie c) otrzymać propozycję od znajomego i d) wspólnie założyć własną grupę najemników. Potem zostaje już tylko nauczyć się latać na myśliwcach (czyli przejść tutorial wprowadzający gracza w tajniki interfejsu – nieobowiązkowy) i już. Po kolejnym filmiku, w którym tracimy wypasiony myśliwiec (by uzasadnić konieczność zaczynania wszystkiego od zera), można sobie wybrać poziom trudności oraz specjalizację naszej postaci, czyli **jedno z czterech drzew rozwoju umiejętności** (pilot, strzelec, specjalista od elektroniki oraz rakiet).

Rozwój naszej postaci (a także towarzyszy) jest, razem ze zdobywaniem coraz lepszego sprzętu, głównym kluczem do przeżycia. Nawet najlepszy laser czy superrakiety niewiele nam pomogą, jeśli nie będziemy potrafili się nimi dobrze posługiwać. Podobnie ma się sprawa z systemami antyrakietowymi czy naprawczymi, nie wspominając już o samej umiejętności latania, bo myśliwiec – choćby był najlepszy – sam przecież na ogon wroga nie wejdzie.

Jak zostać dowódcą?

Postacie warto rozwijać tak, by wzajemnie się uzupełniały. Maksymalnie na misję możemy wysłać sześć myśliwców (zaczynamy jednak tylko z dwoma pilotami), które działając w grupach będą znacznie bardziej skuteczne niż solo. Weźmy choćby taką czwórkę. Niby można wszystkim ustawić, by zajmowali się tylko atakowaniem wroga, ale lepiej, by ktoś skoncentrował się na osłonie, a ktoś inny – o ile to

Jeśli szukacie w miarę prostej kosmicznej strategii nastawionej na walkę, Wilki będą dla was propozycją bardzo interesującą.

niezbędne, no i ma zamontowane odpowiednie systemy – na ochronie antyrakietowej. Wbrew pozorom da to znacznie lepsze rezultaty, bo dwójka atakujących (jeden pełniący dodatkowo funkcję dowódcy) będzie miała czyste ogony i tym samym skupi się tylko na celu.

Na tym jednak nasze możliwości wpływania na wynik walki wcale się nie kończą. Nasi ludzie – o ile ich w tym kierunku rozwiniemy – dysponują jeszcze **umiejętnościami specjalnymi**. Dzięki nim mogą przez pewien czas lepiej latać, celniej strzelać czy zagrzewać towarzyszy do walki. Możliwości jest – przynajmniej potencjalnie – całe mnóstwo, no ale pisałem już przecież, że **rozwój postaci jest cholernie ważny.**

Jak zostać strategiem?

Jak więc widać, **walka jest tutaj mocno rozbudowana**, ale w dowolnym momencie można użyć spacji, by akcję zatrzymać i spokojnie wydać rozkazy. Ba, w opcjach można wybrać, że **akcja będzie się także automatycznie zatrzymywała w co ważniejszych momentach**, na przykład po wykryciu wroga (bardzo przydatne, bo gdy nic się nie dzieje, warto przyspieszyć czas – maks. 4 razy – nie obawiając się, że coś przeoczymy) czy gdy ktoś z naszych nieźle oberwie.

Oczywiście nawet bez ingerencji z naszej strony najemnicy w miarę dobrze sobie poradzą, ale... Weźmy choćby takie użycie rakiet – ze względu na sprawne systemy antyrakietowe lepiej samemu decydować, kiedy i kogo mają nimi potraktować. Nie wspominając już o umiejętnościach specjalnych czy funkcji pełnionej w grupie. W wielu starciach można się jednak spokojnie ograniczyć do biernego oglądania lub w ogóle przyspieszyć czas, by nie marnować go na jakichś podrzędnych piracinach – bo mamy pewność, że w razie problemów i tak akcja się zatrzyma.

Jak żyć?

Wprawdzie już na początku mamy dwa myśliwce, znajomego i uzbrojony transportowiec, ale bez dopływu gotówki za długo nie pociągniemy. Na szczęście w takim niezbyt ciekawym świecie o pracę dla najemników łatwo. Tutaj trzeba kogoś ochraniać, tam pozbyć się piratów, ktoś chce uskutecznić malutki szmugielek, coś zobaczyć, kogoś uratować... Misje (a często mamy do wyboru więcej niż jedną) są mocno zróżnicowane, a co ważne, gdy już jakąś zaczniemy, okazuje się zazwyczaj, że poza zadaniem głównym, dojdą nam także zadania poboczne, często zupełnie opcjonalne. I warto je brać, bo to i kasa dodatkowa wpadnie (a gdy będziemy już mieli dostęp do czarnego rynku, nigdy nie będzie jej za wiele), i punkty doświadczenia . A tym samym i nowe umiejętności zdobędziemy. Poza tym takie dodatkowe misje, razem z newsami, jakie dostajemy z agencji (można je czytać przed rozpoczęciem misji), rzucają nam dodatkowe światło na fabułę. A tę warto znać, choćby dlatego, że **mamy aż trzy różne zakończenia**, zaś w trakcie misji dość często będziemy prowadzili – jak to na RPG-a przystało – rozmowy z kilkoma różnymi opcjami do wyboru. I lepiej dokonywać ich w miarę świadomie niż później się dziwić, że ci albo tamci nie bardzo chcą z nami gadać...

Jak(ieś) wady?

I owszem, coś się znajdzie, ale na szczęście nic wielkiego. W zasadzie irytują tylko dwie rzeczy: pierwsza to **niezbyt ciekawe głosy naszych bohaterów**, które dość szybko zaczynają lekko irytować, a druga to **zbyt duży wpływ losowych zdarzeń na wyniki walki**. Z tym drugim można sobie jednak łatwo poradzić, bo w dowolnym momencie można skorzystać z opcji load/save, a to pierwsze... cóż, tutaj jest gorzej, ale na szczęście reszta gry jest tak dobra, że to jedno potknięcie można wybaczyć.

Jeśli chodzi o resztę oprawy, **jest niemal równie dobrze co w Homeworldzie**. Pociski widać, systemy uzbrojenia też (choć niestety nie można naszym rozkazać, by atakowali np. tylko silniki), a kosmos jest tyleż piękny, co nierzeczywisty – czyli standard. Nieco od standardu odbiega tylko muzyka, żywsza od wszechobecnego w kosmicznych produkcjach ambientu (pojawiają się nawet gitary elektryczne!), ale wbrew pozorom do klimatu gry jak ulał pasująca.

Jak(aś) konkurencja?

Trudno wprawdzie uznać brak konkurencji za zaletę gry, ale nie da się ukryć, że takowa po prostu nie istnieje. Jakieś tam strategie z elementami RPG wprawdzie się pojawiały, ale dobrej kosmicznej jeszcze nie było – a **Star Wolves jest i bardzo kosmiczny, i bardzo dobry**. W dodatku pracujemy na własny rachunek, samodzielnie dobieramy wyposażenie naszych myśliwców i okrętu-bazy oraz sprzedajemy łupy.

Fakt, że nie jest to mimo wszystko tytuł tak strategiczny jak Nexus ani zrobiony z takim rozmachem jak Homeworld... ale jeśli szukacie **w miarę prostej kosmicznej strategii nastawionej na walkę, a nie zbieranie surowców, Wilki będą dla was propozycją bardzo interesującą.**

...A jeśli dodatkowo lubicie cRPG-i, to wręcz idealna! **(CDA)**

Ciągła wymiana ekwipunku na lepszy to podstawa, podobnie jak czarny rynek.

Wielkie statki nie są może monumentalne, ale oprawa i tak robi wrażenie.

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- + bardzo ciekawe połączenie strategii i RPG
- + niezła oprawa graficzna
- + zróżnicowane misje
- + nie najgorsza fabuła
- + load/save w dowolnym momencie
- − trochę irytujące głosy naszych ludzi
- − za dużo zależy od szczęścia

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 130 ZŁ
WWW.EAGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,7 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 08/2005

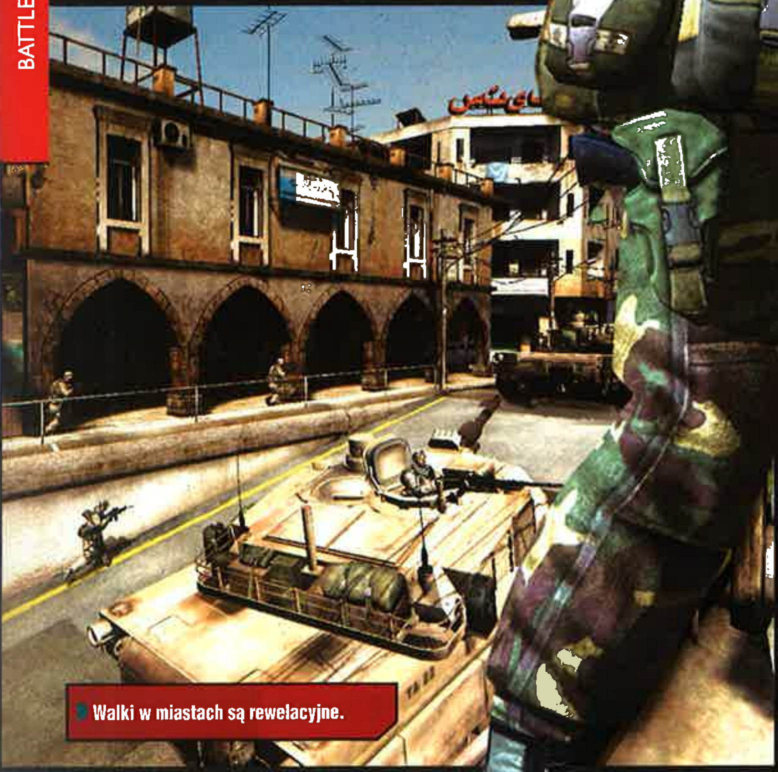
ELD | WAR. WAR NEVER CHANGES

BATTLEFIELD 2

Kocham swoją robotę w takich przypadkach jak ten. Do premiery gry miesiąc, a ja sobie pykam w BF2 i śmieję się ze wszystkich, którzy po nocach spać nie mogą z powodu najnowszej gry Electronic Arts. Cysorz to ma klawe życie, nie?

Jak przystało na grę sygnowaną logo Electronic Arts, BF 2 został zlokalizowany. Mam na myśli **lokalizację kinową**, czyli wszystkie napisy zostały przełożone na język polski, a w słuchawkach słyszymy angielskie komendy i okrzyki. Efekt jest miejscami komiczny. Na przykład gdy zostaniemy zabici przez kolegę z drużyny, w słuchawkach słyszymy „Sorry", a na ekranie pojawia się „Wybacz". Brzmi to ciut śmiesznie, podobnie jak teksty w stylu „Otrzymujesz punkt za zabitego przeciwnika" czy „Ruchy, ruchy, ruchy!". Oczywiście **w tłumaczeniu nie ma jakichś większych błędów, ale jest ono dość dosłowne**. Tak, jakby ktoś potraktował BF 2 translatorem. Nawet klasy przetłumaczono w sposób tak dosłowny, że aż... zabawny.

Amerykanie próbują obronić flagę.



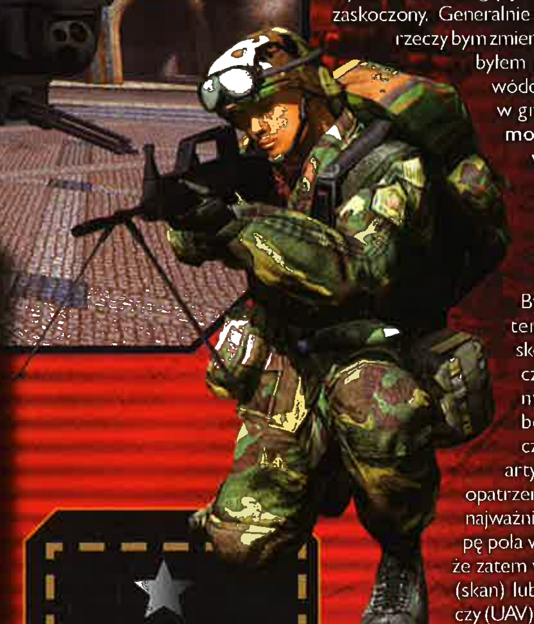
Walki w miastach są rewelacyjne.

Od komandosa do grenadiera

Klas, jak już wiecie chociażby z wrażeń dotyczących bety, jest **siedem**. Komandos, snajper, szturmowiec, żołnierz wsparcia, mechanik, sanitariusz i grenadier. Analizując to, do czego służą klasy, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że panowie z Dice **wzorowali się pod tym względem na ET**. Z jedną jednak zasadniczą różnicą – o ile w ET inżynier odgrywał najważniejszą rolę, bez niego nie było mowy o wykonaniu zadania, tak tutaj **mechanik jest klasą w zasadzie zbędną**.

Teoretycznie jego zadaniem jest naprawa pojazdów oraz stawianie min, jednak w praktyce zanim dobiegnie on do pojazdu, to ten już jest zniszczony. Stawianie min przy dość dużych mapach i braku typowych objective'ów też mija się z celem. Do tego uzbrojenie osobiste mechanika w postaci shotguna jest najsłabsze w grze. Powolne i o małej sile rażenia, nieskuteczne nawet na bliską odległość ze względu na kosmiczny rozrzut.

BATTLEFIELD 2



Znaczy dowódca

Niejako ósmą klasą w BF 2 jest **tryb dowódcy**. Był zapowiadany jako jeden z przełomowych elementów gry. Ja jestem nim trochę... zaskoczony. Generalnie na plus, choć parę rzeczy bym zmienił. Przede wszystkim byłem przekonany, że dowódca nie bierze udziału w grze, a tymczasem **może nim zostać dowolna osoba grająca każdą klasą**. Ma jednak ona dostęp do menu pod klawiszem Caps Lock.

Byłem przekonany, że ten element będzie skomplikowany, a tymczasem jest on banalny. W menu tym bowiem znajdujemy cztery przyciski: skan, artyleria, UAV oraz zaopatrzenie, a także dużą i co najważniejsze, skalowaną mapę pola walki. Dowódca może zatem wykorzystać satelitę (skan) lub samolot zwiadowczy (UAV), aby określić pozycję

Trup ściele się gęsto.

Saszetką go!

Obok żołnierza wsparcia najbardziej mi przypadli do gustu komandos i grenadier. Ten pierwszy w dużym stopniu przypomina Covert Opsa z ET. Uzbrojony w szybkostrzelny karabinek z lunetą oraz ładunki C4, przypominające wyglądem i działaniem „saszetki" covert opsa. Wysadzać nią może zarówno pojazdy (ładunek przykleja się do pancerza), jak i graczy

Battlefield powraca. Silniejszy niż kiedykolwiek. Zdobądź go!

Śmiertelny duet

Ciut ułomną klasą jest również snajper, który ma dość słabą skuteczność. Do zabicia wroga z większej odległości trzeba tak naprawdę trzech strzałów, a niska celność snajperki to temat na oddzielną dyskusję. Pozostałe klasy jednak spełniają zadania, do których zostały wyznaczone. Wydaje się, że groźnym tandemem, niemal jak w RTCW, może być **duet sanitariusz i żołnierz wsparcia** (dalej nie mogę wyjść z podziwu, kto wymyślał polskie odpowiedniki klas). Obaj mogą się wzajemnie 'paczkować' amunicją i apteczkami, a w razie potrzeby sanitariusz może podnieść kolegę za pomocą defibrylatora. Pod warunkiem że zdąży w przeciągu 15 sekund, gdyż potem następuje automatycznie respawn i gracz zaczyna od flagi. Defibrylator to też fajna rzecz z tego względu, że można nim... zabić przeciwnika. Jak to mówią lekarze „primum – non nocere" – czyli: po pierwsze – nie szkodzić. Po drugie – zabić?

wroga. W sumie zatem **komandos idealnie nadaje się do działań dywersyjnych na tyłach**, chociaż szkoda, że nie pomyślano o możliwości przebierania się w ciuchy wroga. Wówczas byłby to covert ops pełną gębą.

Grenadier, który w angielskojęzycznej wersji to anti-tank, służy właśnie do niszczenia czołgów i pojazdów wroga, choć celny strzał z wyrzutni rakiet zabija także piechocińców. Słabym punktem grenadiera jest jego uzbrojenie, bo pistolet maszynowy, jakim dysponuje, ma mizerną siłę rażenia i taką samą celność. Wreszcie ostatnią klasą jest szturmowiec. Zgodnie z nazwą, powinna to być klasa najbardziej ofensywna. Uzbrojony on jest w karabin szturmowy, granatnik (słaby zresztą), a także granat dymny.

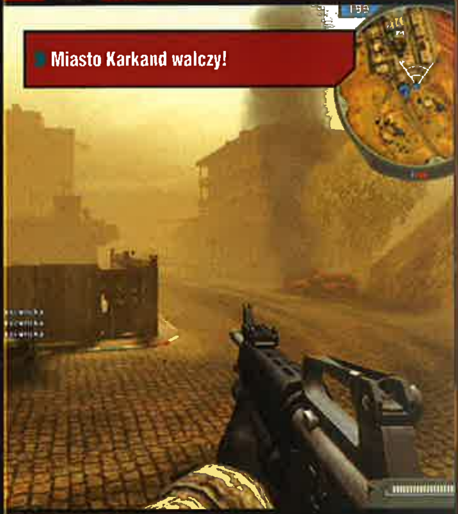
Moim zdaniem...

...czyli ulubione mapy elda:

SHARQI PENINSULA – walki toczą się w nadmorskiej miejscowości, w której znajduje się nadajnik radiowy sił MEC. Zostaje przejęty przez Amerykanów, a Arabowie próbują go odbić z rąk imperialistów. Mapa podoba mi się przede wszystkim z tego względu, że walka toczy się na wąskich uliczkach, w budynkach, a także na poszczególnych piętrach budowli. W rezultacie dużo jest strzelania i zamieszania. Flagi ciągle przechodzą z rąk do rąk.

STRIKE AT KARKAND – tym razem Amerykanie chcą zdobyć miasto Karkand, bronione przez Arabów. Spora część mapy to otwarta przestrzeń przed miastem, w którym Amerykanie są narażeni na ostrzał, później walka toczy się w wąskich uliczkach oraz placach Karkand. Zaletą mapy jest to, że do każdego newralgicznego punktu miasta prowadzi kilka dróg i wbrew pozorom siłom MEC trudno jest się obronić.

GULF OF OMAN – mapa znana z dema, które znajdziecie na naszym Cover CD. Tym razem Amerykanie lądują w Zatoce Perskiej i oddział marine ma za zadanie zająć pobliskie lotnisko. Amerykanie na starcie okupują port, a Arabowie kompleks budynków wokół lotniska. Pośrodku jest ziemia niczyja. Dzięki temu obie strony startują z takiej samej pozycji i mają takie same szanse na wygraną.



Miasto Karkand walczy!

wroga oraz własnych żołnierzy, a następnie w wybrane miejsce rzucić atak artyleryjski lub zaopatrzenie dla własnych oddziałów. W sumie jednak, jeśli chodzi o artylerię, bardziej mi się podobał staromodny pomysł z RTCW/ET, w którym zajmował się tym lojt. Nic nie zastąpi satysfakcji, jaką była dobrze rzucona puszka... Dodatkowo dowódca musi mieć baczenie na stan podległych mu jednostek, czyli artylerii oraz wozu z łącznością satelitarną, albowiem te, co też jest novum, **mogą zostać zniszczone**. Dowódca jest również ruchomym... respawnem, bo **żołnierze mogą się respawnować w miejscu, w którym aktualnie on przebywa**.

Za Dżordża Dablju?

Sama rozgrywka jednak została skonstruowana w stylu znanym wszystkim dobrze od czasów BF 1942. Trybem rozgrywki jest Conquest, czyli wygrywa ten, który zajmie wszystkie flagi na mapie tudzież zniszczy cał-

Grywalność BF 2 jest niebotycznie wyższa niż chociażby BF Vietnam

Helikopter w ogniu?

kowicie wroga, co i tak jest jednoznaczne z tym pierwszym. **Zasady wymyślone kilka lat temu pozostały nietknięte, zmieniły się co najwyżej środki, czyli klasy i bronie.** Inny jest też czas, bo rzecz dzieje się w teraźniejszości, a stronami konfliktu są USA, Chiny oraz arabska koalicja (MEC).

Pilocie, do dzieła!

Bez zmian pozostała również zasada, aby w walce uczestniczyły pojazdy, w tym latadła. I to na kilku mapach w dość dużej liczbie. Większych zmian tu nie ma, może z wyjątkiem tego, że ponoć **łatwiej lata się helikopterami i myśliwcami**. Problem w tym jednak taki, że jak dla mnie – **dalej jest za trudne**. Wolę pobiegać sobie na piechotkę, ewentualnie przemieszczać się czymś, co ma koła lub gąsienice. Wychodzę z założenia, że od latania są symulatory, a moje dwie próby latania w BF 2 skończyły się tak samo. Na drzewie.

Na mapach znajduje się również duża liczba wolno stojących stanowisk karabinów maszynowych oraz wyrzutni rakiet. Zwiększa to jeszcze bardziej dynamizm rozgrywki i przede wszystkim grywalność.

Celniej, celniej!

Skoro już zahaczyłem o grywalność, kilka słów o tym. Ten element gry kulał – jak dla mnie – w BF 1942 oraz BF Vietnam. BF 2 ma bez porównania większy potencjał. **Gra jest najzwyczajniej bardziej dynamiczna i ciekawsza.** Dzieje się tak z kilku powodów. Począwszy od większej liczby klas i ich bardziej sensownego wykorzystania (dla przypomnienia np. medyk z BF 1942 właściwie nie miał zastosowania, a snajper kosił wszystko, co pojawiło mu się pod lunetą), poprzez nowoczesne, bardziej śmiercionośne bronie i pojazdy, a skończywszy na tym, że gra jest bardziej skillowa. Nie ma co kryć, że w poprzednich BF-ach nie miało większego znaczenia, jak i gdzie celujemy. Tymczasem **w BF 2 ma znaczenie to, czy strzelamy**

I jak tu nie bać się Marines?

Przeszłość BF ★★★

Battlefield 1942 – pierwsza część cyklu, która wyznaczyła kierunek, w którym poszła cała seria, czyli tryb conquest i dwie walczące strony w czasie wojny. II wojna światowa, a stronami konfliktu są alianci oraz Niemcy i Japończycy, bowiem akcja gry toczyła się w Europie, Afryce i na Pacyfiku. BF 42 doczekał się dwóch oficjalnych dodatków: Secret Weapons oraz Road To Rome.

Battlefield Vietnam – zmian w zasadzie nie za wiele, jeśli nie liczyć przeniesienia realiów do wojny w Wietnamie. Grafika i grywalność raczej słabe, w sumie rozczarowujące. Z BF Vietnam zapamiętaliśmy jedynie muzykę.

z biodra, z przyłożenia, stojąc, leżąc czy kucając. Wpływa to na rozrzut broni, a tym samym celność. No i nie bez znaczenia jest, czy strzelamy w głowę, czy po nogach. Nie jest to wprawdzie dalej model hitboxów tak dokładny jak np. w ET czy RTCW, ale o niebo lepszy niż w poprzednich odsłonach.

Od miasta po bagna

Na wysoką grywalność BF 2 wpływają również dobre, przynajmniej w większości przypadków, mapy. Tu pewne novum, bo **mapy można skalować w zależności od liczby graczy.** Dzięki temu otrzymujemy mapy dopasowane wielkością do 16, 32 i 64 graczy.

Same mapy natomiast podzieliłbym na te rozgrywane w obszarze zabudowanym oraz na mniej lub bardziej otwartej przestrzeni. Nie będę ukrywał, że te pierwsze bardzo przypadły mi do gustu, a te drugie mniej. Walki w mieście są bardziej dynamiczne i szybsze.

Uśmiech, jesteś w ukrytej kamerze!

przejmujących z tarczą i wyżynają ich bezlitośnie... Przynajmniej tak to sobie tłumaczę, ale mimo wszystko **brak tarczy zapisuję po stronie minusów.** Zbyt często nie zdążę nawet się rozejrzeć i ginę.

Drugi minus to **zmiana klas, gdy podnosimy porzuconą broń.** Bardziej obrazowo tłumacząc, wygląda to tak. Grasz komandosem, kończy ci się amunicja i widzisz leżące obok ciało sanitariusza. Podnosimy porzuconą broń i... gram od tej pory sanitariuszem. Niedorzeczne? Ale niestety prawdziwe.

wymagania, a te nie są małe. Przede wszystkim **nie ma szans na odpalenie BF 2 na kartach starego typu pozbawionych shadera 1.4.** Podobnie jak **większego sensu nie ma odpalanie gry bez giga RAM-u,** bo BF 2 na niskich detalach wygląda żałośnie. Kiedy jednak mamy odpowiedni sprzęt, jest z czego się cieszyć, bo gra prezentuje się bardzo dobrze, a co najważniejsze – **nie obciąża jakoś specjalnie łącza.**

Bardzo podobają mi się te arabskie miasteczka, w których ważnym punktem architektury są domy w budowie. Kto był w którymś z krajów arabskich, ten wie, że niedokończenie budowy to sposób na... omijanie podatków (podatek płaci się bowiem po zakończeniu budowania). Chociaż na początku trudno rozróżnić walczących, jednak modele żołnierzy również muszą się podobać. W zasadzie **jedyną skazą na ładnej grafice jest woda.** A raczej to coś przypominające mniej więcej ropę. Poza tym grafika jest tip-top, wliczając w to śliczniutkie menusy, a także porywające intro stworzone na silniku gry.

Scena jak z Bagdadu.

Pojazdów jak zawsze nie brakuje.

Ukryć się można w budynku lub na nim i stamtąd prowadzić ostrzał. Jednak kilka map rozgrywanych pomiędzy siłami USA i Chin przypomina mi BF Vietnam, a tym samym nie podoba mi się. Jakoś nie bawi mnie brodzenie w wodzie i bieganie po mokradłach. Tym bardziej że trzeba pokonywać większe odległości, chyba nawet za duże, jeśli pokonuje je się czołgiem czy dżipem.

Nikt nie jest doskonały

BF 2 również. Irytujące są zwłaszcza dwie rzeczy. Po pierwsze, o czym już pisałem w becie, **nie ma tarczy po respawnie.** Nikogo chyba nie muszę przekonywać, jak bardzo denerwujące jest, kiedy zgarnia się na twarz z czołgu od razu po „rezurekcji". Niby spawnkilling to także element gry, ale... w BF 2 jest to spawnkilling wyjątkowo wredny. Z drugiej strony, ma to sens o tyle, że jeśli respawn przypada na przejęcie flagi, nie ma sytuacji, w której broniący nagle wypadają na

Po chińsku i arabsku

Tradycyjnie już soundtrack do BF miażdży! W menusach i podczas wczytywania map towarzyszy nam muzyka będąca pomieszaniem arabskich i nowoczesnych motywów. **Jeszcze lepsze wrażenie sprawiają dźwięki podczas walki.** W słuchawkach słyszymy świetnie brzmiące rozkazy i okrzyki po angielsku, arabsku i chińsku, a towarzyszy temu prawdziwie powalająca kanonada wybuchów oraz strzałów. Największe chyba jednak wrażenie robi oddech żołnierza po wyczerpującym biegu, a także bicie serca, gdy pobliski wybuch oszołomi go na chwilę. Jak dla mnie, **oprawa audio zasługuje w BF 2 na najwyższą ocenę.**

Wymagania spore, ale...

...kiedy już spełniamy wymagania sprzętowe, gra chodzi bez zarzutu. Ba, nie ma żadnych skoków fpsów, jak chociażby w przypadku Enemy Territory. Problem w tym, że trzeba spełnić owe

Pytanie bez odpowiedzi

Po około dziesięciu dniach gry w BF 2 dalej jednak nie potrafię odpowiedzieć na zasadnicze pytanie, które zadawałem sobie jeszcze na kilka miesięcy przed premierą – **czy BF 2 to najlepszy zespołowy shooter online?** Nie potrafię z tego względu, że choć BF 2 daje mnóstwo świetnej zabawy, jednak nie jest nieskazitelny. Jest kilka rzeczy, które z pozycji gracza wydają się nie być strzałem w dziesiątkę. Mimo to **grywalność BF 2 jest niebotycznie wyższa niż chociażby BF Vietnam i zapowiada się, że poświęcę tej grze kilka najbliższych miesięcy.**

PS Jeśli kogoś przekonałem do gry w BF 2 i zamierza on grać klanowo, zapraszam na kanał #nucleus.bf2 na Qnet. **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	10

WERDYKT

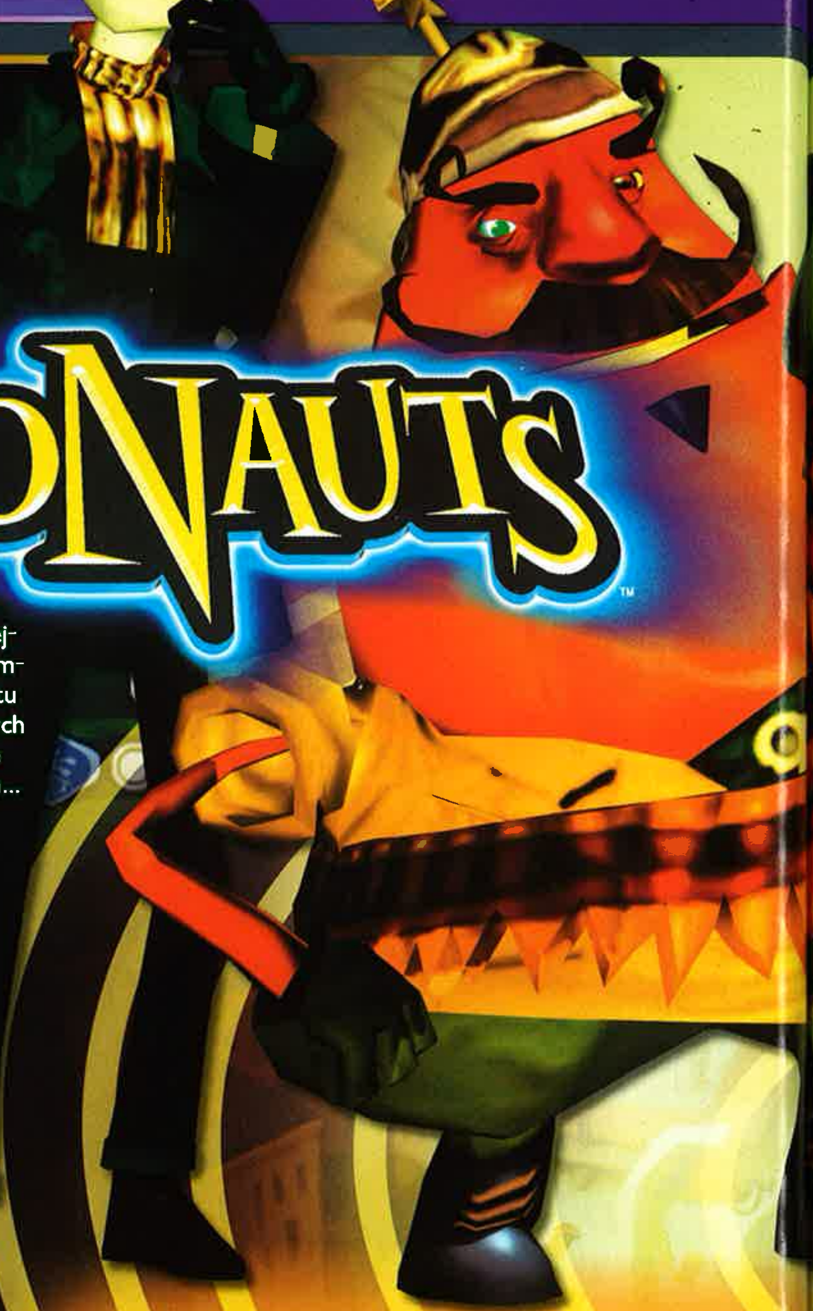
- ⊕ rewelacyjne wykonanie audio-wideo
- ⊕ duży wybór klas i broni
- ⊕ tryb dowódcy
- ⊕ kapitalna grywalność
- ⊖ brak tarczy po respawnie
- ⊖ podnoszenie broni
- ⊖ spore wymagania sprzętowe
- ⊖ mechanik

PRODUCENT: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: MAJESTY
WWW.PSYCHONAUTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 08/2005

HUT | PSYCHICZNA TERAPIA ŚMIECHEM



PSYCHONAUTS

Jeeeeej, co za bałagan! No, nigdy nie podejrzewałem, że w głowie recenzenta gier komputerowych może być tyle śmieci. Czego tu nie ma! Wspomnienia jakichś ośmiobitowych hiciorów, fragmenty cheatów, obrazki ze stron XXX. O! Jest też to, czego szukałem...

Cześć! Nazywam się Raz. *Skrót od Razputin. Tak mam na imię. Jestem Psychonautą. Co to takiego? To ktoś taki, kto podróżuje po umysłach innych ludzi. Niemożliwe? A jednak! Może będzie jeszcze okazja, żeby lepiej to wytłumaczyć, ale teraz nie czas na to. Mam tu zadanie do wykonania. Typek, w którego głowie siedzę, będzie zaraz pisał recenzję gry z moim udziałem. Chyba sami rozumiecie, że trzeba tego dopilnować...*

O, to tutaj! Szufladka z napisem „Pomysły na recenzję". Wystarczy otworzyć, zajrzeć do środka, znaleźć teczkę z napisem Psychona... aaaaaaargh! Tak myślałem! Tak właśnie myślałem! Naczyta się taki głupot, bzdur jakichś o tym, jak w erze Internetu należy pisać o grach komputerowych i wymyśla cuda. Już ja tu zrobię porządek! Nie będzie pisania recenzji „z punktu widzenia muchy, która patrzy na gracza przy komputerze" czy jakichś innych wymysłów. Żadnego wcielania się w postacie! Jak to dobrze, że tu jestem. Tę synapsę przełączę... o tutaj, ten neuron przekręcę... tak i... zaczynamy pisać. Normalnie! Psychonauts to...

PSYCHONAUTS

Grim Fandango Action Game

...pierwsza produkcja debiutującego tym tytułem studia Double Fine Productions. Nazwa nowa – fakt, jednak ekipa, która się za nią kryje, ma już całkiem spore doświadczenie i kilka kultowych tytułów na koncie. Szefem tego zespołu jest **Tim Schafer**, niegdyś jedna z ważniejszych postaci w firmie LucasArts jeszcze w czasach, gdy była ona znana przede wszystkim z rewelacyjnych przygodówek.

Schafer uczestniczył w powstawaniu gier takich jak **Day of The Tentacle** (klasyk!), był pomysłodawcą i głównym projektantem **Full Throttle** oraz ostatniej wielkiej przygodówki LucasArts, zatytułowanej **Grim Fandango**. Studio Double Fine składa się w połowie właśnie z zespołu, który pracował nad tą grą. W pewnym sensie widać to nawet w samej grze. **Graficzny styl przedstawiania postaci i lokacji oraz charakterystyczny rodzaj poczucia humoru mocno kojarzą się z Grim Fandango**, a jednocześnie gra nie dość, że należy do gatunku zupełnie nowego dla Schafera, to jeszcze jest to gatunek zupełnie przeciwny do tego, co zazwyczaj kojarzy się nam z przygodówkami. Psychonauts to platformówka!

Graficzny styl przedstawiania postaci i lokacji oraz charakterystyczny rodzaj poczucia humoru mocno kojarzą się z Grim Fandango.

Od razu lepiej

Ufff... Od razu lepiej. Skąd te wszystkie dziwaczne pomysły na recenzje?!? Pewnie z Internetu! Już ja ich znam, tych wszystkich growych recenzentów. No, ale skoro już trochę ochłonąłem, mogę wam wyjaśnić, kim są Psychonauci. Już wiecie, że podróżujemy po umysłach innych ludzi. Wejście do takiego umysłu nie jest trudne. Każdy Psychonauta dostaje Psycho-Portal, miniaturowe drzwi-portal, które umieszczone w czyjejś głowie umożliwiają dostanie się do jej środka.

Walka z wielką rybą jest trudna, ale jej zakończenie daje satysfakcję. Hej Linda!

Schody zaczynają się dopiero na miejscu. Umysł każdego człowieka to zupełnie inny świat, który rządzi się własnymi prawami. Niektóre z tych światów – jak u agenta Neina – są czarno-białe i poukładane, inne barwne jak potańcówka disco z lat 70 pani Vodello, jeszcze inne to prawdziwe pole walki, jak u trenera Oleandra.

W niektórych grawitacja jest tak pokręcona, że nie wiadomo, gdzie góra, a gdzie dół, inne zaś są tak poszatkowane, że aby dostać się z jednego punktu do drugiego, co chwila skakać trzeba po platformach. Poza tym w prawie każdej głowie pełno jakichś niebezpiecznych dla Psychonauty strachów-stworów. A na dodatek panuje w nich spory bałagan – w powietrzu fruwają jakieś fragmenty fantazji i wspomnień, w trudno dostępnych zakamarkach kryje się emocjonalny bagaż, a miejsca rzadko wykorzystywane zarośnięte są pajęczynami. Z wszystkim tym muszą sobie poradzić Psycho...

Raz i reszta ferajny

...nauci – trudno wytłumaczyć, kim są. Chyba tylko sam Tim Schafer – no i pewnie zakręceni bohaterowie tej gry, ale oni niestety głosu nie mają – potrafiliby to wytłumaczyć. **Świat Psychonauts trzeba przyjąć w taki sposób, w jaki prezentuje go gra i zbytnio się nad nim nie zastanawiać.** Trudno go nawet opisać, tak naprawdę trzeba to samemu zobaczyć, dlatego też tutaj tylko pokrótce – bohaterem gry jest Raz, młody chłopak o parapsychicznych umiejętnościach, który ucieka z cyrku, bo marzy o tym, by wstąpić w szeregi Psychonautów.

By stać się jednym z nich, uzdolnione dzieciaki przechodzą szkolenie na letnim obozie, w którym tajniki korzystania z mocy umysłu przekazują im doświadczeni Psychonauci, m.in. przypominający wojskowego sierżanta trener Oleander, roztańczona Milla Vodello oraz legenda psychonautyki, staruszek Ford Culler. Pierwszej nocy Raz odkrywa, że **ktoś pragnie wykorzystać mózgi uczestników obozu do niecnych celów.** Kto? Tę zagadkę musisz rozwiązać sam.

Jedno jest pewne – tak kolorowej gry nie było na PC już dawno.

Jest też wątek miłosny...

Poziom rozgrywany w głowie strażnika Boyda jest jednym z najciekawszych i najtrudniejszych w grze.

Każde z tych drzwi prowadzi do innego umysłu.

Zanim jednak Raz ruszy do akcji, trafia na prowadzony przez Oleandra samouczek, w trakcie którego poznać można zarówno podstawy sterowania (**najlepiej gra się na padzie**, ale kombinacja klawiatura + myszka sprawdza się zaskakująco dobrze), jak i główny koncept gry. Jaki? Samouczek odbywa się „w głowie trenera", więc by go odbyć, Raz musi przenieść się do jego umysłu.

Świat Psychonauts trzeba przyjąć w taki sposób, w jaki prezentuje go gra i zbytnio się nad nim nie zastanawiać.

Tak wygląda cała gra – **fragmenty rozgrywane w świecie realnym są łącznikami pomiędzy poziomami, które toczą się w umysłach różnych ludzi (i... ryb)**. Każdy z dziesięciu takich poziomów to inny świat stworzony tak, by oddać charakter i osobowość postaci, po głowie której spaceruje Raz. Dla przykładu...

Karabiny sieją ogniem

No sami przyznacie, miło popatrzeć, jak ktoś nie wydziwia i pisze normalną recenzję. Tak to powinno wyglądać, prawda? Ale zaraz, ja już nie o tym. Na czym skończyłem? No tak, na wyzwaniach, jakie czekają na Psychonautów.

Macie tu przykład. Żeby zostać agentem, musiałem przejść test bojowy w głowie trenera Oleandra. To były wojskowy, stąd w jego umyśle cały czas toczy się wojna. Żeby dojść do końca treningowego toru przeszkód, musiałem skakać po okopach i wrakach samolotów, uważać na spadające z nieba bomby, przeprowadzić kolegę przez pole minowe, wpierw samodzielnie wytyczając bezpieczną ścieżkę, korzystając z zasłon terenowych dobiec do siejącego ogniem gniazda karabinów maszynowych, a w trakcie tego wszystkiego pokonać jeszcze kilkanaście królików, beztrosko skaczących po polu walki. No, nie pytajcie – dlaczego. To już problem Oleandra.

W każdym razie podobnie, choć za każdym razem nieco inaczej, wygląda nasza praca w każdym odwiedzanym umyśle. ***Bycie Psychonautą wymaga błyskawicznego refleksu, celnego oka, dobrej koordynacji ruchów.*** *Zupełnie tak jak granie w zręcznościówki...*

Jak staruszek Mario

Jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, **Psychonauts to typowa zręcznościówka**. Zakres ruchów Razputina to przede wszystkim bieganie, skakanie i wyprowadzanie prostych ciosów. Pojawiają się tu również inne rozwiązania typowe dla trójwymiarowych platformówek. Kiedy kilka razy klikniesz pod rząd klawisz ciosu (to standardowo LMB), Raz wykonuje dłuższe combo zakończone mocnym uderzeniem. Kiedy w powietrzu wciśniesz po raz drugi klawisz skoku, Raz robi double-jumpa. Kiedy w trakcie skoku naciśniesz klawisz ciosu, młody Psychonauta spada na ziemię ze zdwojoną siłą – tak samo, jak robił to już „ojciec chrzestny" platformówek, hydraulik Mario Mario.

Twórcy Psychonauts nie starali się odkryć Ameryki, również jeśli chodzi o strukturę gry, która jest równie tradycyjna – świat realny, czyli teren letniego obozu, to lokacja centralna – z której, zgodnie z zawijasami fabuły, przenosisz się do kolejnych poziomów-światów rozgrywanych już w umysłach różnych postaci. Także to, co dzieje się w każdym z poziomów, ułożone jest zgodnie z kanonami gatunku. Sekwencję skoków po platformach, walki z pomniejszymi przeciwnikami, zbieranie

New Games Journalism

Recenzje, w których autorzy próbowali wykorzystać inną formę opisu gry, niż tylko wyliczenie jej poszczególnych cech i poddanie ich subiektywnej ocenie, powstawały od dawna zarówno w profesjonalnych magazynach, jak i amatorskich zinach. Prawdziwe zamieszanie w tym temacie wzbudził jednak manifest opublikowany w Internecie przez Kierona Gillena, jednego z najważniejszych dziennikarzy angielskiej edycji PC Gamera, uznawanego z kolei za czołowy magazyn piszący o grach komputerowych na świecie.

Ranga owego „manifestu" była więc duża. Gillen twierdził, że w erze Internetu siłą papierowych magazynów o grach jest to, że ich autorzy mogą w bardziej kreatywny sposób podejść do opisywania gier, korzystając przy tym z różnych, niemal literackich zabiegów, spośród których wymienił m.in. wcielanie się w głównego bohatera gry. Tej formie growego dziennikarstwa nadał nazwę New Games Journalism.

Anglicy mają oczywiście tendencję do wymyślania różnych łatek, szufladek i chwytliwych sloganów (by się o tym przekonać, wystarczy przejrzeć dowolny angielski magazyn muzyczny), w Polsce piszemy czasem takie recenzje bez wymyślania na nie żadnej nazwy. Wystarczy przypomnieć chociażby recenzje Vampire: The Masquerade – Bloodlines autorstwa Gema, AvP2 czy nawet nasze komiksowe przedstawienie Freedom Force vs. Third Reich.

Jakie jest wasze zdanie na ten temat? Wolicie recenzje „normalne", czy „nietypowe"? Dajcie nam znać!

Widziałeś mój bagaż?

W żadnej z ostatnio wydanych platformówej nie ma aż tylu „znajdziek", ile jest ich w Psychonauts. Możemy tu zbierać:

GROTY STRZAŁ – letni obóz mieści się na terenie dawnego indiańskiego cmentarza, można więc tu znaleźć setki grotów strzał. Służą one obozowym dzieciakom za monety, można za nie kupić dodatkową energię lub elementy ekwipunku Psychonauty.

BAGAŻ EMOCJONALNY – na każdym poziomie znajduje się pięć sztuk „bagażu emocjonalnego", które możesz zebrać tylko wtedy, kiedy znajdziesz wcześniej pasującą do nich metkę. Zebranie wszystkich sztuk bagażu na danym poziomie otwiera slide-show z koncepcyjnymi szkicami z danego poziomu.

FANTAZJE – na poziomach rozgrywanych w głowach postaci zbierasz m.in. ich wspomnienia. To bardzo oryginalne znajdźki – są dwuwymiarowe i cały czas pozostają w ruchu unosząc się w powietrzu. Oczywiście są też dopasowane do poszczególnych etapów, np. w głowie Oleandra mają kształt bomb, wybuchów itd.

KARTY PSI – to one zwiększają moce Razputina. Jeśli zbierze ich dziewięć, może je połączyć z kupowanym w sklepie PSI Core, co daje PSI Challenge Marker, a w efekcie zwiększa poziom (z ang. rank) Raza i ostatecznie daje dostęp do silniejszych, nowych mocy.

SKARBY – 16 przedmiotów ukrytych na poziomach. Ich zdobycie wymaga zwykle użycia którejś z mocy. Również zwiększają poziom (z ang. rank) Raza.

PAJĘCZYNY – na każdym poziomie znajdują się pajęczyny, które zebrać można tylko przy użyciu specjalnego, kupowanego w obozowym sklepie urządzenia. Zebrane pajęczyny można zmienić w karty PSI!

SEJF – na każdym poziome znajdują się 2 takie sejfy. Znalezione, dają dostęp do krótkiej animacji przedstawiającej wspomnienia danej postaci.

MÓZGI – tu pojawiają się mózgi kolegów z obozu, które udało ci się odnaleźć.

Jestem w tarapatach...

Cartoon Network?

Walka z Mega Cenzorem. Bossowie są w Psychoanuts potężni!

różnego rodzaju bonusów, monet itd. (a jest tego w Psychonauts naprawdę dużo) kończy zwykle **pojedynek z bossem**, którego pokonanie wymaga nie tylko zręczności, ale i odkrycia odpowiedniego patentu na taką walkę.

Jedynym, ale i tak niewielkim odstępstwem od tego typowego dla gatunku standardu są **moce specjalne Raza**. Zdobywa je wraz z rozwojem fabuły, a łącznie składa się na nie **dziewlęć umiejętności**, z których trzy wybrane przez gracza są bezpośrednio przypisane do odpowiednich klawiszy sterujących.

W szachy z Napoleonem

O to właśnie chodziło, wszystko jasno i klarownie napisane, bez aluzji, przenośni i grafomanii. Wygląda na to, że długo już nie będę tu potrzebny, zanim jednak zniknę, zdążę jeszcze skończyć opowiadanie o tym, czym zajmują się Psychonauci. Nie jest to prosta robota, bo każdy umysł rządzi się innymi prawami i by zrobić w nim porządek, musimy robić różne rzeczy. W jednym trzeba pokonać w szachy Napoleona (co prawda, Freda Napoleona, ale...), w innym pokonać gigantycznego robota i uratować... rybi ruch oporu. No przecież mówiłem – nie pytajcie o szczegóły...

Te zadania byłyby niewykonalne, gdyby nie specjalne moce, które mają Psychonauci. Dla przykładu – telekineza daje nam możliwość przenoszenia przedmiotów i ludzi na odległość, dzięki pirokinezie możemy podpalać dowolne obiekty, niewidzialność pozwala przemknąć przed nosem stworów bez wzbudzania alarmu, a lewitacja dostać się na niedostępne w inny sposób platformy. Czasami trzeba się nagłowić, by znaleźć wyjście z jakiejś sytuacji, ale zazwyczaj nie jest to wcale trudne, a rozwiązanie nasuwa się samo...

Interaktywna kreskówka

Poziom trudności nie jest w Psychonauts zbytnio wysoki, fani platformówek nie będą raczej mieli większych kłopotów z ukończeniem szalonej fabuły przedstawionej w grze. Ale i tak **nie jest to gra, przy której można narzekać na nudę**. Zakręcony świat Psychonautów zaprojektowany został bardzo szczegółowo i pomysłowo, przede wszystkim zaś z **ogromnym poczuciem humoru**.

Wszystkie dialogi, animowane przerywniki, styl przedstawiania postaci oraz pomysły na poziomy-światy budzą na twarzy autentyczny uśmiech, a od czasu do czasu nawet trudne do opanowania salwy chichotu. Duża w tym zasługa oprawy graficznej i udźwiękowienia gry. Dialogi nagrane są z pasją, słychać, że aktorzy odtwarzający je świetnie się bawili w studiu. Motywy muzyczne w ironiczny sposób ilustrują kolejne etapy, które z kolei co chwila zaskakują nieprzewidywalnymi pomysłami grafików, dziesiątkami zabawnych wizualnych dowcipów, wariacji na temat przewodni danego poziomu. Gdyby na podstawie Psychonauts powstał film, musiałaby to być zwariowana kreskówka z Cartoon Network w stylu „Krowy i kurczaka" czy „Laboratorium Dextera". Jeśli więc lubisz tego typu klimaty...

Dziesiatka?

Uwaga! Coś czuję, że zaraz będzie akapit końcowy i wystawianie oceny. Hmm... Jakby tutaj przekręcić, tam przyciemnić, to przełączyć, byłaby piękna dyszka dla Psychonauts. No co! To przecież gra ze mną w roli głównej, nie mogę sobie pomarzyć? Może nawet nie dyszka, ale taka choćby dziewiątka. To by było coś... Ale oczywiście wiem, wiem, tak nie można. Dlatego ja już uciekam – na szczęście przy wystawianiu oceny recenzenci gier nie wydziwiają tak jak czasem przy pisaniu recenzji. I oczywiście zawsze ta ocena jest obiektywna i szczera. Tak będzie też tym razem. Nara!

...jeśli bawi cię absurdalny, ale nie głupkowaty humor, a na dodatek jesteś spragnionym nowych platformówek fanem tego gatunku, który dziwnym trafem nie zamienił jeszcze PC-ta na konsolę, gra Psychonauts sprawi ci tyle frajdy, ile – cytując znany z reklamówek Plus GSM kabaret Mumio – daje małej dziewczynce sikanie do kawy. Póki gra nie znajdzie polskiego dystrybutora, masz prawa przekroczyć granice, byle tylko w nią zagrać. Polecam!

Przysięgam – nie miałem z tym nic wspólnego! **|CDA|**

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ doskonała, inteligentna platformówka
- ⊕ pokręcony klimat rodem z Cartoon Network
- ⊕ zróżnicowane, pomysłowe światy
- ⊖ trochę za dużo znajdziek
- ⊖ mogłaby być ciut trudniejsza

PRODUCENT: MICROIDS
DYSTRYBUTOR: ADVENTURE COMPANY
WWW.STILLLIFE-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD 05/2005

GRA STILL LIFE NIE JEST PRZEZNACZONA DLA MŁODOCIANYCH GRACZY!

EGM | (Z)GROZA NA CAŁEGO!

Ciekawe – twarz to zasłania, ale piersi eksponuje...

Dawno temu nie siadałem do pisania recenzji z podobną burzą uczuć w sercu. Problem, przed którym stanąłem, jest taki oto: z redaktorskiego obowiązku muszę ostrzec czytelników i graczy, choć doskonale wiem, gdzie każecie mi wsadzić sobie moje ostrzeżenia. Ale trudno – obowiązek to obowiązek. Dura lex, sed lex. Ostrzegam zatem czytelników: GRA STILL LIFE NIE JEST DLA MŁODOCIANYCH! ZOBACZYCIE W NIEJ TO, CZEGO Z PEWNOŚCIĄ SAMI NIE CHCIELIBYŚCIE DOŚWIADCZYĆ, CHOĆ MOŻE CZĘSTO ŻYCZYLIŚCIE TEGO SWOIM NIEPRZYJACIOŁOM!

Mówię zupełnie poważnie. Nie powinny do niej zasiadać osoby o słabych nerwach, ponieważ twórcy gry powiodą was w najgłębsze i najbardziej ponure otchłanie ludzkiej podświadomości, gdzie nawet doświadczeni lekarze psychiatrzy nie zajrzeliby bez solidnej polisy ubezpieczeniowej.

Nie dla ludzi o słabych nerwach - twórcy gry powiodą was w najbardziej ponure otchłanie ludzkiej podświadomości...

TU AUTOR RECENZJI SNUJE REFLEKSJE NATURY OGÓLNEJ (MARUDNY CZYTELNIK MOŻE TĘ CZĘŚĆ RECENZJI POMINĄĆ)

W ogóle godzi się zauważyć, że przygoddowe gry komputerowe przeszły daleką drogę od swoich początków. Pierwsze z nich miały tylko bawić i nic więcej. Ich twórcy nie dbali o prawdopodobieństwo – były było śmiesznie i zajmująco. Nie znaczy to, że tamte gry były złe. Seria Monkey Island na zawsze zostanie w moim sercu (i na półce w mojej biblioteczce gier). Ale była to tylko zabawa.. Gry prezentowane ostatnio, takie jak Still Life właśnie, mają nieco wyższe ambicje – ich twórcy starają się powiedzieć nam coś o nas samych i czasami są to rzeczy, o których może wolelibyśmy nic nie wiedzieć. Przywykliśmy bowiem uważać się za osobników cywilizowanych, których czynami zawsze kieruje rozum (czy to aby na pewno prawda? Niechże mi ktoś wyjaśni, dlaczego w naszej polityce rej wodzą ludzie, tacy jak Człowiek Zwany Koniem i Piszczała Łysy Jak Kolano czy Bracia o Jednym Jaju, Diabeł dla Bardzo Ubogich, Sepleniący Krętacz Kaszuba lub Aleksander Mętny a Tłustawy? Przecież nikt, kto się kieruje rozumem, nie mógłby na nich głosować!). Tymczasem najbliższe prawdy wydaje się stwierdzenie, że rozum to niezbyt mocne wędzidło, które pęta tkwiące w każdym z nas zwierzę. Może nasze szaleństwo w tym się zasadza, że uważamy się za rozumnych, a durniami zawsze są ci inni?

ZNIESMACZONY WSPOMINANIEM – POŻAL SIĘ BOŻE! – POLITYKÓW AUTOR WRACA DO ADREMU

Uruchomiwszy grę Still Life, wcielicie się w postać agentki FBI, Victorii McPherson – wnuczki wykorzystującego swoje zdolności paranormalne prywatnego detektywa Gusa McPhersona, znanego wam już z gry Post

Pora na mały deathmatch z Białym Domem?

Mortem. (Podczas gry zyskacie też możliwość animacji samego Gusa!) Victoria będzie (z waszą pomocą) usiłowała rozwikłać **tajemnicę serii morderstw kobiet w Chicago.**

Morderca paskudnie kaleczy ofiary (i nie myślcie, że twórcy gry oszczędzą wam widoku okaleczeń!), ale jednocześnie zostawia ślady, które wskazują policji, gdzie i w kogo uderzy następnym razem. Ciekawe, że maniakalni mordercy często podejmują taką właśnie swoistą grę z policją – co psychologowie uzasadniają próbą wołania mordercy o pomoc. (*„Jestem taki nieśmiały i zakompleksiony, że zamiast zapytać kogoś o godzinę, wolę go zamordować i obejrzeć zegarek na ręku nieboszczyka. Pomóżcie mi uporać się z moimi problemami, które wzięły się stąd, że w dzieciństwie byłem bity po rączce przez mamę, gdy pakowałem ją – rączkę, nie mamę oczywiście – do cukiernicy!"*)

Może jestem neandertalski prymityw, ale uważam, że jedyne lekarstwo dla takiego nieśmiałka to dobrze naoliwiona pętla z konopnego sznura...

W trakcie dochodzenia nasza bohaterka (o wyglądzie anorektyczki, ale takiej, co mogłaby papieża skłonić do ponownego przemyślenia kwestii celibatu) odkrywa, że morderstwa w Chicago wiążą się z podobną serią zabójstw, których ofiarami w połowie lat dwudziestych ubiegłego wieku padały damy „negocjowalnego afektu" z Pragi. Ponieważ śledztwo w tej sprawie prowadził (jako prywatny detektyw wynajęty przez przedstawicielkę owych pań) jej dziadek, znany nam skądinąd Gus McPherson, Victoria zasiada do czytania jego pamiętników. W tym momencie zaczynasz animować Gusa.

AUTOR PONOWNIE WABI CZYTELNIKA UROKAMI GRY

Nie będę zdradzał dalszych szczegółów fabuły, powiem tylko, że **rzadko spotyka się gry zbudowane tak logicznie** (choć tematem tu rozpatrywanej jest śledztwo w sprawie maniakalnego mordercy, więc brak logiki byłby zupełnie zrozumiały). Scenariusz jest poprowadzony tak ciekawie, że na jego kanwie można by oprzeć znakomity dreszczowiec – mamy w nim wszystko, co tak lubią tygrysy: tajemniczego seryjnego zabójcę, podatne na pieniężne naciski gliny, rozpasanie i wyuzdanie wśród przedstawicieli elity towarzyskiej... Będziecie świadkami szalonych pościgów i wspinaczek po dachach, ale zobaczycie też wiele brutalnych morderstw. Po raz kolejny powtarzam, że **gra nie jest dla młodzików** – na szczęście ma dość mocną barierę w postaci nielichych wymagań językowych.

DEKLARACJA OSOBISTA AUTORA (CZYTELNIK PONOWNIE MOŻE JĄ POMINĄĆ)

Żeby postawić sprawę jasno, od razu stwierdzić muszę, że nie uważam za brutalnej gry takiej, w której jakiś (C)onan siecze wrogów, aż krew bryzga. Wrogowie od tego w końcu są, żeby ich siec, mają też odpowiednie narzędzia i budowę cielska do obrony. Brutalność to co innego. **Brutalność to znęcanie się nad osobą, która bronić się nie może.** Brutalny jest mobbing – na przykład w szkołach. Brutalni są bandyci, którzy atakują pełne dzieci szkoły, choć nie wiedzieć czemu, spora część naszej prasy z maniakalnym (znowu!) uporem nazywa tych ponurych nieprawej matki synów bojownikami o wolność.

Brrrr... nie cierpię surrealistów!!!

AUTOR UDOWADNIA, ŻE CHOĆ LUBI DYGRESJE, ZNA UMIAR I WRACA DO GŁÓWNEGO TEMATU

Tak jak w poprzedniej grze z udziałem Gusa McPhersona (POST MORTEM), będziesz miał okazję do zmiany animowanej przez ciebie postaci – choć nie stanie się to wtedy, gdy tego zapragniesz, a tylko wtedy, gdy zaplanują to dla ciebie twórcy gry.

Wcieliwszy się w Gusa, przeniesiesz się do Pragi lat dwudziestych – i od razu trafisz w sam środek wiru wydarzeń. W Pradze też pojawił się jakiś maniakalny morderca – i Gus, na prośbę swojej przyjaciółki, tzw. źle się prowa-

Cięęęężkie jest życie policjantki – stać ją tylko na malutki basenik...

Tak między nami – całkiem niezła z niej laska...

dzącej dziewczyny o złotym sercu, zaczyna własne dochodzenie, w czym przeszkadzają mu przedstawiciele praskiej policji (policja już tak ma, że ZAWSZE przeszkadza – nie tylko zresztą prywatnym detektywom). Okaże się zresztą, że przeszkadzanie policji ma swoje konkretne przyczyny.

Mimo że Victoria jest *sensu stricto* członkiem policji, przełożeni też nie ułatwiają jej życia tłumacząc swoje racje młodym wiekiem i brakiem doświadczenia Victorii. Akcja jest pokręcona – choć nie tak jak programy wyborcze wszystkich niemal partii politycznych.

Zagadki, które stawiają przed nami twórcy gry, wcale nie należą do najłatwiejszych...

Nie będę wam psuł przyjemności, po prostu przekona(j)cie się sami, że będzie spora.

KILKA SZCZEGÓŁÓW TECHNICZNYCH

Grafika gry jest bardzo dobra, nawet jak na poziom, do jakiego zdążyła nas przyzwyczaić firma Microids (która zdążyła zmienić logo). Kolejne lokacje są opracowane z wielką starannością, w grze często będziesz zmieniał plany (tzn. miejsca, z których daną scenę widzi kamera), a charakter lokacji odpowiada miastom – Chicago jest nowoczesne, a Praga wspaniale secesyjna. (Nie wiadomo tylko, dlaczego twórcy gry uczynili ją [Pragę] szarą – może chodzi o podkreślenie, że praskie przygody Gusa są poznawane dzięki pamiętnikowi?) Tak czy owak trzeba powiedzieć, **że grafika jest mocną stroną gry.**

Oprawa muzyczna gry też robi wrażenie, choć nie rozwala – ale też wcale nie po to ją robiono. W grze nie masz żadnych radosnych i wpadających w ucho melodyjek, bo nie taki jest charakter gry. Muzyka znakomicie podkreśla atmosferę – w końcu wespół z Victorią i Gusem penetrujemy nie tylko Chicago czy Pragę, ale zaglądamy do duszy mordercy – a to, co tam zobaczymy, z pewnością nikomu się nie spodoba. Ciekawe jest i to, że morderca wcale nie jest typem pana Hyde'a, który zbrodnię i występek miał wypisane na gębie – nie, to... A nie, nie będę zdradzał niczego więcej, sami spróbujcie pójść jego tropami i zobaczcie, dokąd was one zaprowadzą.

AUTOR PONOWNIE OSTRZEGA PRZYSZŁYCH GRACZY, ŻE NIE BĘDĄ MIELI LEKKO

Ale... poruszanie się tropami mordercy nie jest proste, ponieważ **zagadki, jakie stawiają przed nami twórcy gry, wcale nie należą do najłatwiejszych.** Właściwie psują mi one trochę przyjemność gry, bo rozgrywka w zasadzie jest prosta i na ogół wiadomo, co trzeba w danym momencie zrobić. Co pewien czas jednak Victoria albo Gus natykają się na tajemnicze układanki, przesuwanki lub przelewanki, których obecności w grze nie da się wytłumaczyć inaczej jak tylko chęcią utrudnienia życia amatorowi. Niechże mi kto powie z łaski swojej, dlaczego – żeby uruchomić dopływ prądu do maszynerii dźwigu na praskim złomowisku – trzeba rozwiązać dość trudną „przedmieszczankę"? (Tzn. przemieścić kilka dźwigni po dość skomplikowanym układzie, zamieniając górne z dolnymi.) Przecież to się kupy nie trzyma!

Rozumiem jeszcze konieczność otwarcia zamka do pewnej pracowni za pomocą dwu wytrychów – jest to tylko nieco mniej trudne od próby wciśnięcia pasty z powrotem do tubki. Wiadomo w końcu, że przeciętny artysta w Pradze zamykał swoje drzwi do pracowni tak, że fort Knox w porównaniu z nią był bulwarem otwartym dla wszystkich przechodniów.

Podziemne sanktuarium mordercy w praskich kanałach też zabezpieczono w sposób, jaki zniechęciłby Arsena Lupina. Ale czemu prascy kanalarze mieliby sobie samym utrudniać wejście do kanałów, uzależniając oświetlenie od znanej miłośnikom gier fabularnych „przelewanki" (dysponując wiadrem trzylitrowym odlać jeden litr z pięciolitrowego zbiornika, żeby zostały w nim cztery). Zadanie nad wyraz proste, ale czy akurat w tym miejscu gry?! Ja osobiście nawet lubię pokombinować, ale czy lubią to szambonurkowie?

W TYM MIEJSCU GRY AUTOR KLĄŁ DŁUGO I TAK SIARCZYSCIE, ŻE Z JEGO SŁÓW MOŻNA BYŁOBY ZEMLEĆ BECZKĘ PROCHU!

A już pod koniec gry natkniecie się na problem, że tylko usiąść i zapłakać (albo sypnąć przekleństwami). Piekielnie nie lubię gier, które zmuszają mnie do przeprowadzenia bohatera pomiędzy bujającymi się idiotycznie młotami (Conan) lub czegoś w tym guście, a już osobliwie nie lubię tego w porządnej grze fabularnej. Twórcy Still Life postanowili napełnić graczy bojaźnią bożą i wymyślili coś takiego, przed czym spasują najtwardsi wyjadacze (a wspomniany Conan byłby bezsilnie zaryczał). Przyznam, że ten fragment gry (cholerne lasery przed skarbcem banku policyjnych danych!) przeszedłem tylko dzięki niezwykle szczęśliwemu przypadkowi. Miałem fuksa i tyle... A chyba nie o to chodzi w przygodówkach?

(Jeżeli ktoś z PT czytelników utknie jak... no, nieważne jak, może znaleźć odpowiedni SAVE GAME na redakcyjnym dysku CDA w Bonus 2/Save.)

AUTOR, ZA PRZEPROSZENIEM, SIĘ PUBLICZNIE KONKRETYZUJE

Dla porządku jeszcze tylko powiem, że gra ma oczywiście opcje zapisywania jej w dowolnym (prawie) momencie i opcje wyświetlania dialogów, co jest o tyle istotne, że twórcy gry zadbali o naturalizm i niektóre z postaci mówią... jakby to powiedzieć... z silnym akcentem słowiańskim w języku angielskim, co może sprawiać pewne kłopoty graczom przyzwyczajonym do oksfordzkiej czy harvardzkiej angielszczyzny. Interfejs jest z kolei może niezbyt prosty, ale ci, co grali w Post Mortem albo w Syberię, powinni go powitać jak starego znajomego.

Finał gry wyraźnie zapowiada sequel... |CDA|

Tego gościa znającym Post Mortem przedstawiać nie trzeba...

9

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	10
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ scenariusz
- ⊕ grafika
- ⊕ klimat

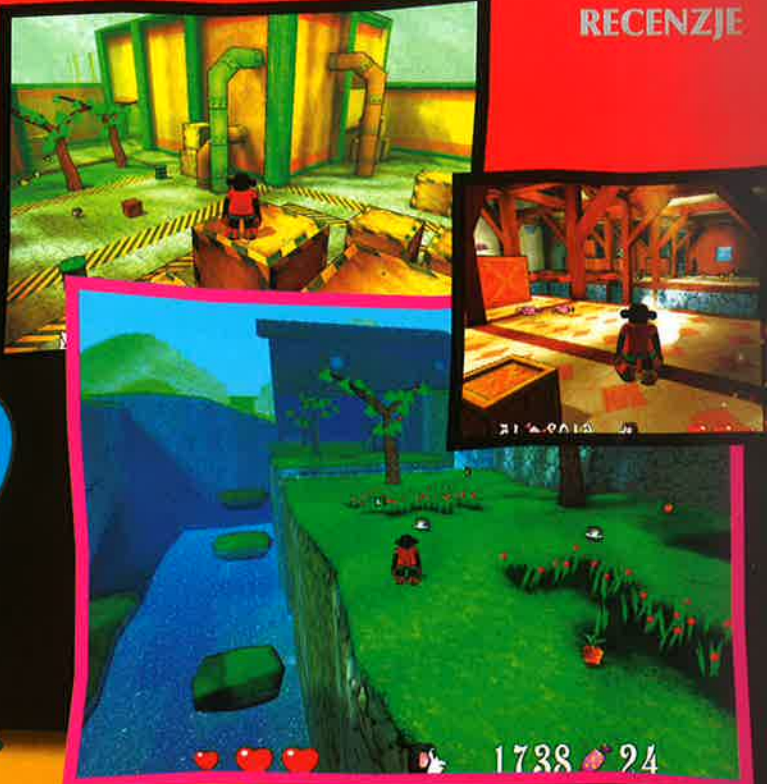
- ⊖ gra nie dla wrażliwych/młodych
- ⊖ niektóre zagadki zdrowo przegięte... lub wsadzone na siłę

STILL LIFE

- PRODUCENT: PLAY
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 9,90 ZŁ
- WWW.TYTUS.PLAY.COM.PL

- WIN 98SE/ME/XP
- PROCESOR: 700 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | DLA FANÓW – PROFANACJA!



Tytus Romek i A'Tomek

Moje wspomnienia z czasów PRL-u są wyjątkowo szczątkowe, a to z tej racji, że za komuny byłem jeszcze dość młodym szczeniakiem. I choć pamiętam niewiele, większość z tego, co w mojej głowie pozostało, wspominam wyjątkowo ciepło. Jedną z takich rzeczy są rodzime kultowe komiksy, z „Tytusem" na czele.

Pamiętasz może „Świat Młodych"? Jeśli po raz pierwszy słyszysz ten tytuł, tak naprawdę niewiele wiesz o początkach Tytusa. W tej to bowiem gazecie ponadczasowy komiks Papcia Chmiela debiutował (patrz ramka) Tytus de ZOO, dryblas Romek i przemądrzały lider grupy A'Tomek. Ta trójka to obok Kajka i Kokosza, moim zdaniem, najbardziej zasłużone postacie w polskim komiksie. Mamy w ostatnich latach modę na przenosiny bohaterów historii obrazkowych na ekrany komputerów. Moda ta przywędrowała do nas i ostatnimi czasy zabrano się za profanowanie rodzimych komiksów. Dzieło Christy już zbrukano wyjątkowo cienką grą, teraz przyszła pora na dorobek Papcia Chmiela.

Tak jak w przypadku Kajka i Kokosza, mamy tutaj **modelowy przykład, jak zmarnować spory potencjał i świetną markę**. Z zakręconych pełnych absurdalnego humoru historyjek Chmielewskiego pozostali jedynie główni bohaterowie.

O co biega?

Odponurzacz to najnowszy wynalazek profesora T.Alenta. Zasada jego działania jest prosta – odsysa z człowieka całe ponuractwo, które następnie przybiera postać cieczy zwanej ponurolem. Ktoś kradnie w nocy z pracowni profesora wszystkie zmagazynowane beczki z ową substancją, później znika sam profesor i rzecz jasna – trzeba go uratować. Tyle, jeśli chodzi o fabułę. A o co biega w samej grze? Generalnie o **zbieranie okolicznych śmieci**. W pierwszym etapie biegamy po bliźniaczo podobnych pomieszczeniach i zbieramy kartki z rozrzuconej dokumentacji. W drugiej to samo, tylko tym razem kolekcjonujemy filiżanki kawy. W trzeciej cukierki, w czwartej wisienki, w fabryce naszym celem są kanistry z paliwem, zaś na stacji robotów gromadzimy gwiazdki i klucze. Oczywiście jest to jakoś powiązane cienką jak bibuła fabułą...

Sama zabawa nie jest najgorsza, choć zdecydowanie za krótka. Nawet średnio rozgarnięty dzieciak poradzi sobie z 8 krótkimi etapami w jeden wieczór. Mało, stanowczo za mało. **Jedyni przeciwnicy, jakich spotykamy w grze, to roboty – nie stanowią żadnego wyzwania**, zaś końcowy boss może i wygląda całkiem nieźle, ale pokonanie go to kwestia dosłownie kilku sekund. **Banał.**

Oprawa

Grafika.... Niby 3D, niby kolorowo i w ogóle, ale zachwycać się absolutnie nie ma czym. Pomieszczenia są troszkę smętne i monotonne, bliźniaczo do siebie podobne, tekstury raczej słabe, a wszelkiego rodzaju modele kanciaste. Filmiki (całe dwa, to znaczy intro i 10 sekundowe outro robione chyba w czasie potrzebnym do zaparzenia kawy) to już totalna nędza. Melodyjki proste, ale do samego końca gry mi nie przeszkadzały, a to już coś. Inna sprawa, jeżeli chodzi o lektorów. Jeśli myślicie, że Jack Carver z Far Cry'a to król amatorszczyzny, posłuchajcie sobie przepitego głosu Profesora T.Alenta lub Romka. Nie wiem, czym kierowali się twórcy – albo zbyt ograniczonym budżetem, albo brakiem piątej klepki – ale w tej banalnej, kolorowej i pstrokatej grze dla dzieci głosy dwójki z czterech bohaterów brzmią tak, jakby należały do żuli z okolicznej bramy (a i pozostałym do ideału daleko). **Koszmar, po trzykroć koszmar.**

Wniosek końcowy

Jak na mój gust, gra po prostu bezczelnie żeruje na legendzie komiksu. Aha, i jeszcze jedno. Nie pokazujcie tego kolegom konsolowcom, bo was śmiechem zabiją. **|CBA|**

4

GRYWALNOŚĆ	■■■■□□□□□□	4
VIDEO	■■■■□□□□□□	4
AUDIO	■■■□□□□□□□	3

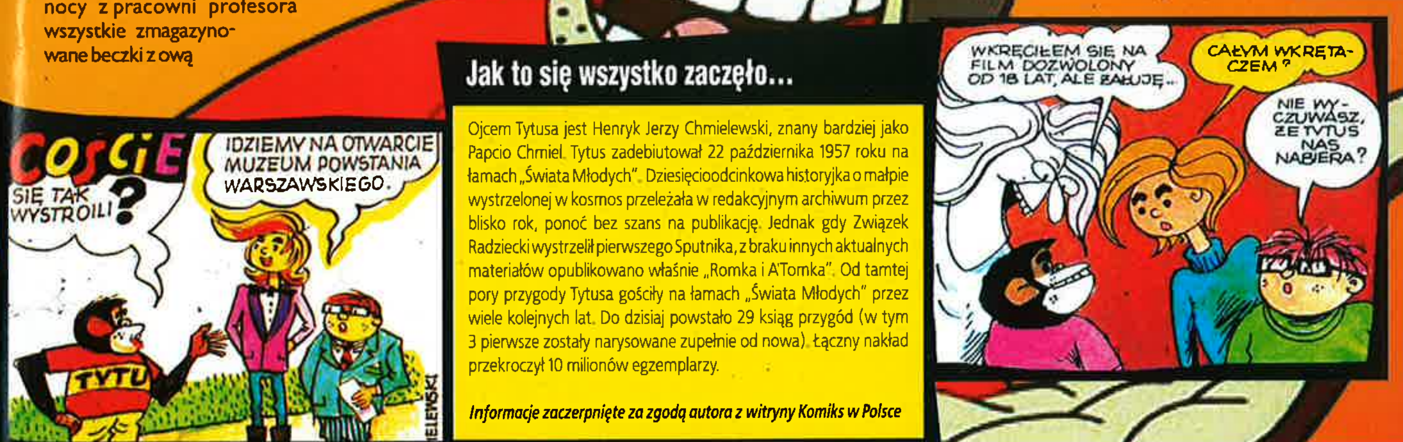
WERDYKT

- (+) gra się nie najgorzej, ale to zabawa raczej dla najmłodszych
- (+) platformówek na PC tyle teraz co nic, a na bezrybiu...
- (+) cena
- (–) krótka i banalna
- (–) koszmarny dubbing
- (–) profanacja kultowego komiksu
- (–) przy platformówkach z konsol wygląda żałośnie i prostacko

Jak to się wszystko zaczęło...

Ojcem Tytusa jest Henryk Jerzy Chmielewski, znany bardziej jako Papcio Chmiel. Tytus zadebiutował 22 października 1957 roku na łamach „Świata Młodych". Dziesięcioodcinkowa historyjka o małpie wystrzelonej w kosmos przeleżała w redakcyjnym archiwum przez blisko rok, ponoć bez szans na publikację. Jednak gdy Związek Radziecki wystrzelił pierwszego Sputnika, z braku innych aktualnych materiałów opublikowano właśnie „Romka i A'Tomka". Od tamtej pory przygody Tytusa gościły na łamach „Świata Młodych" przez wiele kolejnych lat. Do dzisiaj powstało 29 ksiąg przygód (w tym 3 pierwsze zostały narysowane zupełnie od nowa). Łączny nakład przekroczył 10 milionów egzemplarzy.

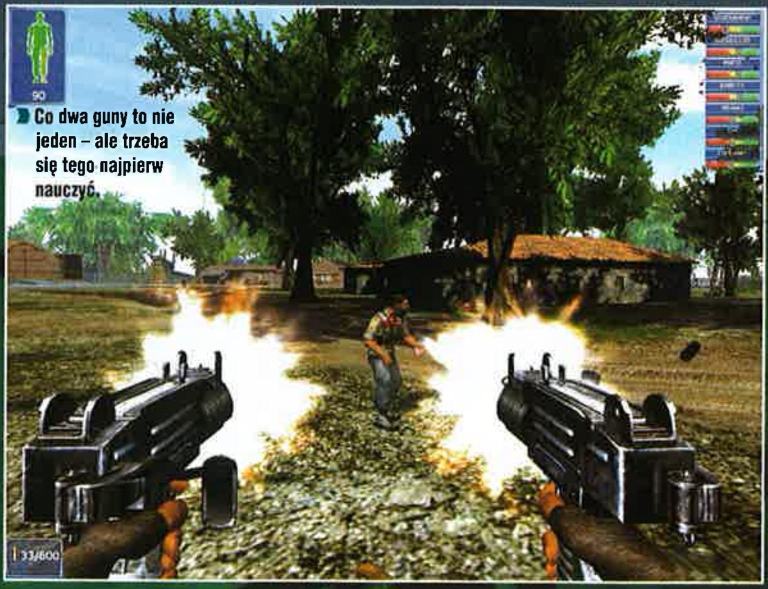
Informacje zaczerpnięte za zgodą autora z witryny Komiks w Polsce



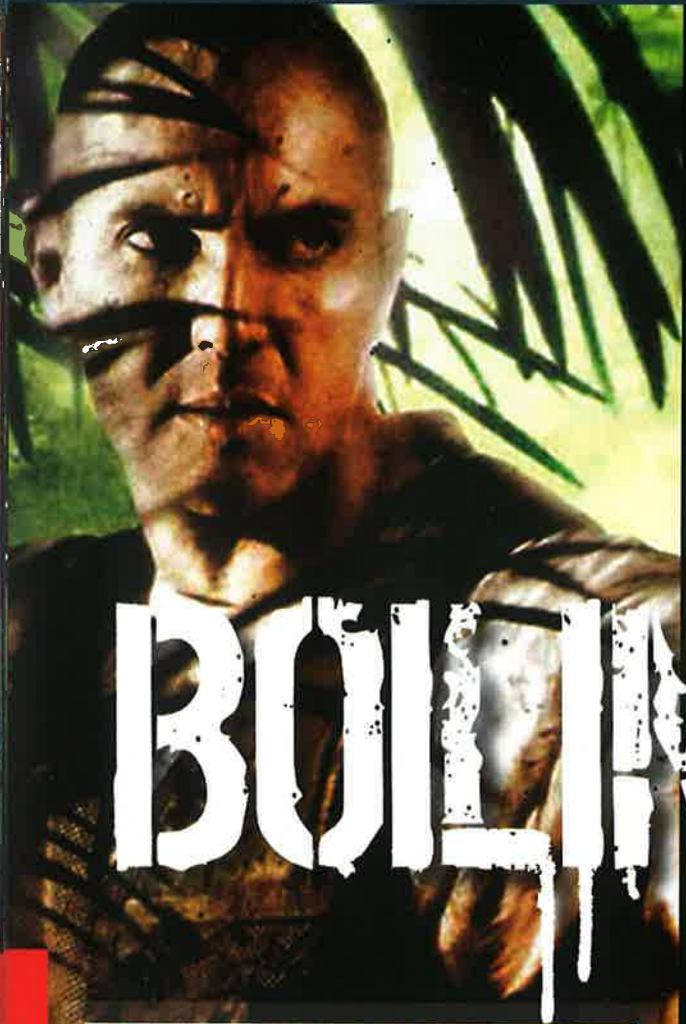
PRODUCENT: DEEP SHADOWS
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ATARI.COM

WIN 2000/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | GRYWALNE, KOSZMARNIE ZABUGOWANE!



Co dwa guny to nie jeden – ale trzeba się tego najpierw nauczyć.



Dawno już nie było gry – z jednej strony – tak zabugowanej, a z drugiej – mimo wszystkich wad – tak wciągającej. I tak frustrującej, bo gdy się już w niej całkowicie zanurzysz, gdy przyzwyczaisz się do wad, gdy masz pewność, że to właśnie na nią tyle lat czekałeś, ona...

BOILING POINT
ROAD TO HELL

Jak na prawdziwie wielki tytuł przystało, **Boiling Point jest kontrowersyjny.** Nie chodzi jednak o stronę fabularną, choć i pod tym względem wcale grzecznie się nie zachowuje. Narkotyki, zabójstwa czy kradzieże są tu przecież na porządku dziennym, ale z drugiej strony – nie jest to przecież w FPS-ach nic nowego. Znacznie większe kontrowersje budzi próba jednoznacznego określenia, **czy mamy do czynienia z wielką grą, czy wielkim gniotem.** Bez większych problemów można w tym przypadku uzasadnić zarówno wielką dziewiątkę, jak i równie wielką trójkę – i to na wyrost. Można się nią zarówno zachwycać, jak i rzucać w nią mięsem. W zasadzie robi się zresztą i jedno, i drugie... na zmianę.

Takim działkiem można zrobić niezłe kuku nie tylko latajkom.

Miłe początki?

Instalacja niczego złego nie zapowiada, a pojawiające się w jej trakcie obrazki nastrajają do gry wręcz entuzjastycznie. FarCry wyglądał wprawdzie lepiej, ale tutaj mamy mieć przecież do czynienia – zgodnie z zapowiedziami – z wielkim światem, elementami RPG i wszechobecną swobodą. **Boiling Point to w końcu symulator życia w Ameryce Środkowej.** Takie to myśli przychodzą w każdym razie do głowy wraz z rosnącymi procentami instalacji (z płyty DVD, więc nic nam myślenia nie przerywa) i w takt całkiem miłej muzyczki, ale... no tak, problemy czają się tuż za rogiem.

Ten gościu najwyraźniej postanowił zapaść się w asfalt. Razem z wozem.

Pierwszy z nich to **konieczność ściągnięcia ponad 70 MB patcha,** bez którego lepiej się do grania nie zabierać. Bo można nagle stracić wszystkie przedmioty albo stan gry, że o zwisach i samochodach blokujących się w innych obiektach nie wspomnę. W pliku readme wspomina się zresztą jeszcze o problemach z głosami, podpowiedziami, misjami oraz AI wroga, ale nie będę was już tymi niepotrzebnymi szczegółami zanudzał. Grunt, że patch wyszedł i problemy zostały za nami... Przynajmniej teoretycznie...

RAM, ja chcę RAM!

Niemiło zaczyna się robić już przy uruchamianiu gry. Najpierw trzeba parędziesiąt sekund czekać, by załadowały się reklamówki. Można je przerwać, ale i tak przechodzimy do kolejnego ekranu ładowania – tym razem oglądamy go nieco dłużej... ale za to lądujemy w menu. Zakładając, że chcemy tylko rozpocząć nową grę (ustawienia grafiki dobierane są w miarę dobrze i lepiej z nimi samemu na początku nie eksperymentować, bo BP ma naprawdę duże wymagania co do sprzętu), klikamy odpowiednią opcję i... no tak, czeka nas jeszcze jeden ekran ładowania, równie długi co poprzednie...

W sumie – zakładając, że nie tracimy czasu na żadne intra ani reklamówki – na uruchomienie gry czeka się ponad minutę i to na sprzęcie dużo lepszym niż minimalny wymagany do gry! Cóż, pojawiły się na forach informacje graczy, że **tak naprawdę to wypada mieć przynajmniej dwa giga RAM-u.** Nie da się ukryć, że **przy jednym giga RAM-u po pewnym czasie gra dostanie zadyszki,** nie mówiąc już o tym, że po wyjściu z niej (a tego niestety uniknąć się nie da...) system dochodzi do siebie przez dobrych parę minut! (Bo jakoś musi sobie z rozrośniętym do olbrzymich rozmiarów plikiem wymiany poradzić...) Co dzieje się na komputerze spełniającym tylko minimalne wymagania, nawet nie chcecie wiedzieć...

Rakietnica na zwykłą wieżyczkę? Co za marnotrawstwo!

Poziomy

Poziomu postaci jako takiego nie ma, ale umiejętności, jakich używamy (czyli przede wszystkim walka), same się „ulepszają". Jedyne wyjątki to prowadzenie pojazdów: albo jakiś prowadzić umiemy, albo nie – żadnych poziomów w tym nie ma – ale uczyć możemy się tylko u nauczyciela.

Frakcje

Rząd
Czyli słabo opłacane, choć nieźle wyposażone wojsko i cierpiąca na całkowitą niemoc policja. Akcje głównie przeciw partyzantom i mafii.

Partyzanci
Walczą z rządem i mafią teoretycznie po to, by wszystkim ludziom było lepiej, a w praktyce, by lepiej było ich własnym ludziom.

Bandyci
W sumie to też tacy partyzanci: starają się, by to właśnie im było dobrze – kosztem wszystkich pozostałych – ale przynajmniej się z tym nie kryją.

Mafia
Narkotyki, kupa kasy i walka ze wszystkimi, którym się narkotykowe pola nie podobają, czyli przede wszystkim rządem i rewolucjonistami.

CIA
Amerykański wywiad i jego tajemnicze interesy... Teoretycznie powinni walczyć z mafią, ale w praktyce sam się o tym przekonasz, o ile zdołasz dotrzeć do ich przedstawiciela.

Indianie
Pierwotni mieszkańcy tej krainy, do nich też należy Xenus, artefakt, przez który nasza córka ma kłopoty. Trzymają się z daleka od lokalnych rozgrywek.

Cywile
W zasadzie mięso armatnie (nikt się z nimi specjalnie nie liczy), a nie zorganizowana frakcja, ale jeśli z nimi zadrzesz, będziesz się musiał obawiać nawet staruszki.

Jak grać bez tabletek?

Najlepiej załatwić sobie kuchenny czasomierz, ustawić na pięć minut i co te pięć minut robić quick save. Trwa to mniej niż sekundę, więc czasu na to nie tracimy, gra ma trzy sloty, więc zawsze można wrócić do trzech ostatnich save'ów, a w razie pecha (czytaj: jeśli zginiesz i cię okradną w szpitalu lub gra stwierdzi, że czas na zwis) stracisz tylko parę minut gry...

Świat gry

Wprawdzie twórcy sami za dobrze nie wiedzą, gdzie akcja gry została osadzona (bo raz jest to Boliwia, innym razem Realia), ale za to do zwiedzenia mamy ponad 400 kilometrów kwadratowych. Na własnych nogach, samochodem, taksówką, autobusem kursowym (w którym robimy za kierowcę), samolotem, helikopterem, motorówką, czołgiem... Pełna swoboda!

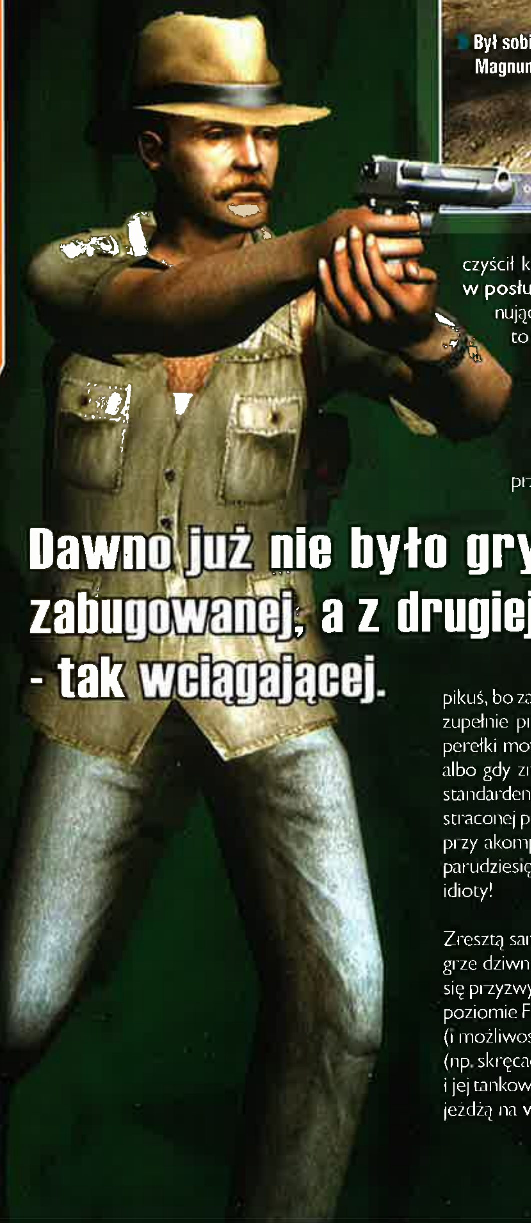
Tequila i inne leki

Z alkoholem, narkotykami i lekarstwami trzeba tu bardzo uważać, bo o uzależnienie naprawdę łatwo – a późniejsze odtruwanie wcale nie jest tanie! No i jeszcze jedno – po butelce tequili nie tylko lepiej nie siadać za kółkiem, ale lepiej w ogóle się nie ruszać, bo nie dość, że ekran dziwnie faluje, to jeszcze sterowanie postacią jakby takie niedzisiejsze było...

RPG i fabuła...

Załóżmy jednak, że wymagania sprzętowe i długie czasy uruchamiania się gry nam nie straszne – w końcu to bardziej RPG niż FPS, prawda? Tylko że przy takim podejściu wcale nie jest lepiej. Pomijając już fakt, że nasz bohater leci samolotem z gunem i pasem amunicyjnym na sobie, bo w końcu to Ameryka Środkowa i w ogóle. Tylko po kiego mu naboje do shotguna, skoro ma pistolet? Jeszcze śmieszniej jest z umiejętnościami początkowymi. W końcu nasz bohaterski, ratujący córkę ojciec dziesięć lat spędził w Legii Cudzoziemskiej, w której...

Był sobie konwój, mimo iż Magnum jest tylko na pokaz.



czyścił kible, ewentualnie kuchnię. Bo jakże inaczej wytłumaczyć to, że **w posługiwaniu się dowolną bronią jesteśmy dupą?** Że mimo imponującego wyglądu na filmikach, parametry fizyczne naszego bohatera to „inwalida"? Po kiego cała ta farsa z dziesięcioma latami służby w Legii?

Inteligencja, fizyka i takie tam...

Równie *interesująco* przedstawia się również sztuczna inteligencja. Zwłaszcza kierowców – większych idiotów nie pamiętam! To, że przejeżdżają przechodniów (a przy okazji i gracza), to jeszcze mały

Dawno już nie było gry – z jednej strony – tak zabugowanej, a z drugiej – mimo wszystkich wad – tak wciągającej.

pikuś, bo zazwyczaj zdążymy odskoczyć (żeby nie było, chodzi o przejeżdżanie zupełnie przypadkowe, ot, po prostu nie zauważył pieszego...). Prawdziwe perełki możemy zaobserwować, gdy na drodze pojawi się jakaś przeszkoda, albo gdy znajdą się w jakiejś wąskiej uliczce. Nagłe ataki drzew lub ścian są standardem! Biedny kierowca próbuje jeszcze trąbić i cofać, ale znajduje się na straconej pozycji, bo ani drzewo, ani ściana tak łatwo go nie puszczą! Mimo to przy akompaniamencie klaksonu będą do u***nej śmierci próbować, co po parudziesięciu sekundach sprawia, że myślimy już tylko o zamordowaniu tego idioty!

Zresztą samochody (i ogólnie – wszelkiej maści pojazdy) zachowują się w tej grze dziwnie, nawet te w rękach gracza. Do **„radosnej" fizyki jazdy** trzeba się przyzwyczaić, ale nawet wtedy jeździ się dziwnie. Żeby chociaż stało to na poziomie FarCry'a! Po cholerę dodano takie bajery jak przestrzeliwanie opon (i możliwość ich wymiany), skoro i na dobrych oponach jeździ się mutancko (np. skręcać można dopiero po rozwinięciu pewnej prędkości)? Po co benzyna i jej tankowanie, skoro wozy równie dobrze (jeśli nie liczyć zgaszonych świateł) jeżdżą na **wyłączonym silniku?** Najlepsza jest jednak możliwość ładowania

Oto kuriozalna rada z oficjalnej strony gry!
*(...) **Possible factor:** bug in the drivers version 5.4 for Windows 2000.*
***Solution:** install the Catalyst 5.5 drivers*
*(...) **Possible factor:** bug in the video drivers version up to 5.5.*
***Solution:** ATI is promising to correct this bug in the future.*
Śmiać się, czy płakać?

Snajperkę ciężko zdobyć, amunicję ma drogą, ale ile daje radości!

Chciałeś kiedyś pojeździć koparką? To na co czekasz?!

Co oni do tej Tequilli dodali???

Większość misji możemy wykonać w dowolny, odpowiadający nam sposób

dodatkowego ekwipunku do bagażnika – z którego następnie nie można go wyjąć, bo wjechaliśmy do wody... Owszem, wóz jest popsuty, ale wodowanie to nie pożar i np. giwerze pięć minut w wodzie nic złego przecież nie robi!

Kwestię zachowania się motorówek czy samolotów (zwłaszcza jeśli chodzi o lądowanie – grunt, że dotkniemy kołami lądowiska, nieważne jak twardo, a wszystko będzie OK...) pozwolę sobie pominąć, bo przez pierwsze parę dni zbyt wiele z nimi do czynienia mieć nie będziemy. W ramach poprawności politycznej prowadzić bowiem można tylko te pojazdy, które: a) dostaniemy, b) kupimy, c) zabijemy ich kierowcę. O odjechaniu pojazdem zwyczajnie sobie stojącym zapomnijcie – kradzież jest be!

I jeszcze jedno – nie wiem, na jakich kartach dźwiękowych grę tworzono, ale na Live (wersja dowolna, z najnowszym Audigy 4 włącznie) **nie sposób się zorientować, z którego miejsca słychać strzały.** Po prostu są wszędzie i to tak głośne, że zwykła wymiana ognia z kałasznikowów brzmi jak ostrzał artyleryjski.

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	6

WERDYKT

+ wielki świat
+ swoboda

− BŁĘDY!!!
− wymagania sprzętowe

Aż tak źle, ale... dobrze?

Dobra, Boiling Point jest – mimo patcha – pełny błędów, ma idiotyczne AI (choć po patchu wrogowie przynajmniej w miarę sensownie reagują, jak się do nich strzela...), słabą fizykę jazdy, momentami niezbyt się trzymającą kupy fabułę, a mimo to dostał **aż osiem punktów!??** Zdaję sobie sprawę z absurdalności tej sytuacji, ale co zrobić, **skoro mimo wszystkich tych problemów gra po prostu wciąga?**

Róbta co chceta!

Główny magnes to – rzecz jasna – wspominana już swoboda. Owszem, mamy główny wątek (czyli – przynajmniej na początku – poszukiwanie córki), ale poza nim jest jeszcze sześć frakcji (siedem jeśli liczyć cywili), z którymi możemy się sprzymierzyć, mnóstwo NPC-ów, z którymi możemy pogadać, rzeczy czekających na odkrycie, choćby był to tylko piękny wodospad lub wrak helikoptera czy czołgu. Można równie dobrze pomóc staruszce przejść przez ulicę czy poratować nieznajomego kołem zapasowym, jak i kogoś okraść bądź zamordować. Można razem z rządem tępić mafię i rewolucjonistów, jak i zajmować się ochranianiem plantacji. Zdobywać bazy wojskowe i rozwalać ochronę p-lot plantacji. Róbta, co chceta!

W dodatku **większość misji możemy wykonać w dowolny, odpowiadający nam sposób.** Wolimy działać skrycie? Nic trudnego, nóż mamy standardowo, a można kupić także kuszę. Nic zresztą nie stoi na przeszkodzie, by się najpierw z wrogami zaprzyjaźnić, a następnie ich łatwowierność wykorzystać. Oczywiście równie dobrze można zaopatrzyć się w karabin (te podnoszone od trupów są zazwyczaj w opłakanym stanie, a jeśli będziemy musieli walczyć nie tylko z wrogami, ale i szwankującymi narzędziami pracy, szybko wylądujemy w szpitalu...), amunicję, granaty (tak przy okazji najtaniej mają je staruszki sprzedające owoce) i rozwiązać sprawę siłowo.

Decyzje te wpływają oczywiście na to, jak nas poszczególne frakcje postrzegają. Na przykład kiedy walczymy z mafią, zyskujemy zarówno w oczach organizacji pro-rządowych (czytaj: wojsko i policja), jak i rewolucjonistów, dzięki czemu kilka misji dla rządu (a przeciw rewolucjonistom) będziemy mogli wykonać w miarę pokojowo. Potem nasza reputacja spadnie, ale wystarczy przeprowadzić kilka akcji przeciw mafii (także zupełnie spontanicznych, w końcu wiemy już, gdzie jest ich baza...) i znowu rządowi zaczną nas lubić.

Misje to najlepszy sposób na **zdobycie kasy**, a bez tej za daleko się w poszukiwaniach córki nie posuniemy. Niby można sprzedawać samochody, ale jak to już pisałem, są pewne problemy z ich zdobyciem, zaś broni – mimo że z jej zdobyciem problemów akurat nie ma – jakoś za bardzo kupować nie chcą. W dodatku nie wszystkich można zastraszyć, choć w wielu sytuacjach takie rozwiązanie jest jak najbardziej dopuszczalne.

Wykonanie

Od niego zaczęliśmy, na nim skończymy. I to pozytywnie, a więc od razu przyjmujemy, że dysponujemy na tyle mocnym sprzętem, że gra pójdzie na maksymalnych detalach. W takim przypadku wygląda to wszystko naprawdę nieźle, zwłaszcza że cały świat mamy dostępny bez oczekiwania na doładowanie się kolejnego kawałka (choć na słabszym sprzęcie jest to często tylko teoria). Z dźwiękiem jest nieco gorzej, ale ogólnie – gdyby nie problemy natury technicznej i bardzo duże wymagania sprzętowe – jest nieźle.

Tyle tylko, że gdy się już w ten świat zanurzymy, gdy już przestaniemy zwracać uwagę na małe nieścisłości fabularne, zaczniemy ignorować idiotycznych kierowców i ogólnie poczujemy, o co w tej grze chodzi, rozsmakujemy się w klimacie... tak, wtedy dochodzi ona do wniosku, że **pora na zwis.** Bo było, cholera, za dobrze... Co nie zmienia faktu, że po piętnastu minutach (kliknięcia ile wlezie) znowu ją uruchamiamy! I właśnie stąd wzięła się ta ocena: w końcu najważniejsze jest to, że mimo tych wszystkich wad **chce się do Boiling Point wracać.**

I – ze względu na rozmach gry – będzie tak jeszcze przynajmniej przez parę tygodni, bo pod względem rozmachu może się z nim równać chyba tylko San Andreas...

PS Gdzieś w okolicach końca wakacji pojawi się wersja PL, więc do tematu patchy (i bugów) w Boiling Point na pewno jeszcze wrócimy. **|CDA|**

mobila www.mobila.pl

dzwonki monofoniczne sms na numer 7265
cena 2 zł netto / 2,44 zł brutto

MONO: NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS

dzwonki polifoniczne sms na numer 7465
cena 4 zł netto / 4,88 zł brutto

POLI: NOKIA, SAMSUNG, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG

top10 super hity na Twój telefon

7265 Mono	7465 Poli	
AA22.036648	AA22.036665	Krzysztof Kiljański feat. Kayah, Prócz Ciebie nic
AA22.033172	AA22.031725	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA22.036769	AA22.036771	Bartek Wrona, Jedna na milion
AA22.036920	AA22.036930	Kombi, Pokolenie
AA22.040099	AA22.040105	Monika Brodka, Miałeś być
AA22.037873	AA22.037884	Ivan & Delfin, Sto lat (niech żyje miłość)
AA22.037380	AA22.037390	50 Cent, Candy Shop
AA22.032390	AA22.034484	Mandaryna, Here I go again
AA22.036575	AA22.036592	Arash, Boro boro
AA22.032772	AA22.032789	ATB, Ecstasy

Mono Poli ☆ superhit

hipHop

AA22.034721	AA22.034735	Doniu, Przestrzeń
AA22.037598	AA22.037606	Doniu feat. Pięć Dwa Dębiec, Uciekaj
AA22.039914	AA22.039922	Doniu, Halo Kochanie
AA22.031784	AA22.031809	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla
AA22.036808	AA22.036830	Greenjolly, Jest nas wielu
AA22.024677	AA22.029563	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA22.037459	AA22.037461	Jeden Osiem L, Jest Tak
AA22.036326	AA22.036334	Verba, Nic więcej
AA22.039800	AA22.039802	Verba, Pamiętasz ☆
AA22.035346	AA22.035354	Ośka feat Tede & Kołcz & Kiełbasa, Bezele kochanie
AA22.037821	AA22.037836	Pokahontaz, Za szybcy się wściekli ☆
AA22.036326	AA22.036334	Verba, Nic więcej

hityFilmowe

AA22.034218	AA22.034226	Temat z filmu Gliniarz z Beverly Hills
AA22.034219	AA22.034224	Temat z filmu Rocky IV, Eye of the Tiger
AA22.040180	AA22.040192	Madonna, Don`t Cry For Me Argentina
AA22.040183	AA22.040195	David Schwartz, Przystanek Alaska
AA22.040184	AA22.040196	Groove Amanda, Sex w wielkim mieście

letnieHity

Hit Mezo Ważne AA22.039799 AA22.039803

AA22.037937	AA22.037983	Rimini Project, A Day In The Sun
AA22.038027	AA22.038031	Bomfunk MC`s, Hypnotic
AA22.040299	AA22.040305	Brathanki, Spod Alhambry Czarny Don
AA22.039950	AA22.039963	Da Luxe, Groove Me
AA22.039968	AA22.039988	Ex-Dance, Gdy Tobie kłamałem
AA22.040300	AA22.040306	Golec uOrkiestra, Bo lato rozpala
AA22.040301	AA22.040307	Ha-Dwa-O, Cud
AA22.039386	AA22.039402	Leona, Arguments
AA22.039828	AA22.039848	Makowiecki Band, Między nocą a dniem
AA22.039387	AA22.039403	Maria Isabel, Antes Muerta Que Sencilla
AA22.040405	AA22.040400	Kasia Kowalska, Domek z Kart
AA22.036638	AA22.036640	Nitty, Nasty Girl
AA22.039424	AA22.039466	Sarah Connor, From Zero To Hero
AA22.039831	AA22.039851	Vanguarde Shana, Mamma Mia ☆
AA22.039915	AA22.039923	Vinylshakerz, One night in Bangkok

mobilaPoleca

Hit Joy Gruttman Schnappi Das Kleine Krokodil AA22.037696 AA22.037703

AA22.039174	AA22.039201	Al Bano & Romina Power, Felicita
AA22.040367	AA22.040387	ATB, Believe In Me
AA22.040308	AA22.040344	50 Cent, If I Can't ☆
AA22.033976	AA22.033226	Danzel, Pump it up
AA22.039798	AA22.039801	Black Eyed Peas, Don´t Phunk With My Heart
AA22.040375	AA22.040395	Akon, Lonely
AA22.035361	AA22.035381	Gunther, Touch Me
AA22.036618	AA22.036626	Jennifer Lopez, Get Right
AA22.039121	AA22.039123	Iron Maiden, Run to The Hills
AA22.033675	AA22.033689	K-Maro, Femme like U
AA22.035441	AA22.035464	Liber & Doniu & Kombii, Rendez Vous ☆
AA22.036071	AA22.036088	Michael Gray, The Weekend
AA22.033797	AA22.033816	Monika Brodka, Dziewczyna mojego chłopaka
AA22.039856	AA22.039877	Scooter, Suavemente ☆
AA22.039833	AA22.039853	Wilki, Słońce pokonał cień

Każdy dzwonek jest oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

Dzwonek monofoniczny i logo - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7265 (koszt 2 zł netto / 2,44 zł brutto), a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub logo np. AA22.012345. Jeśli zamawiasz obiekt na inny telefon niż Nokia, określ jego typ w zamówieniu (Motorola - M, Alcatel - A, SonyEricsson i Ericsson - E, Siemens - S) np. AA22.S031234 – jeśli zamawiany obiekt jest dla aparatu Siemens). **Dzwonek polifoniczny i tapeta** - zamówienie powinno być wysyłane pod numer 7465 (koszt 4 zł netto / 4,88 zł brutto) a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub tapety np. AA22.012345. **Niespodzianka dla znajomego** - Jeśli chcesz wysłać Logo, Dzwonek, Tapetę komuś bliskiemu, to po kodzie obiektu wpisz numer telefonu znajomego np. AA22.030462.501123123.
Uwaga: Jeśli będziesz przesyłać obiekt dzwonek monofoniczny na inny model telefonu niż Nokia, określ model telefonu znajomego: Siemens - S, Motorola - M, Sony Ericsson i Ericsson - E, Alcatel - A np. dla telefonu ALCATEL - AA22.A032459.501123123. **Pamiętaj, aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety, animacji lub gry Java sprawdzić, czy masz skonfigurowane połączenie WAP** (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz wystarczającą kwotę na koncie. Dokładnie wpisz kod obiektu, ponieważ opłaty za błędne zamówienia nie będą zwracane i reklamacje nie będą realizowane. Reklamacje i uwagi: sms@mobila.pl

gryJava

sms na numer 7570 cena 5 zł netto / 6,10 zł brutto

Gra	Kod	Telefony
Future Taxi	AA22.039511	N3,N4,N6,SM,SM1,SE6,MV
KO Kick Boxing	AA22.038835	N3,N4,N6,M7,S55,S5
Hockey League	AA22.038834	N3,N4,N6,N6600,SCX,MV
Party	AA22.036570	N3,N4,N6,SM,MV
Colin McRae Rally	AA22.037497	N3,N4,N6,N6600,MV
Foos Ball	AA22.036568	N3,N4,N6,SE6,MV
Pit Stop	AA22.038837	N3,N4,N6,M7,SE6,S55,S5,MV
Jim the Miner	AA22.031402	N3,N4,N6,NN,M7,SE6
College Basketball	AA22.038833	N3,N4,N6,N6600,SCX,MV
Delta Corps	AA22.035331	N3,N4,N6,NN,SX1,SCX,M7,MV
Desktop Golf	AA22.036567	N3,N4,N6,SM,SE6,MV
Mech Assault	AA22.036569	N3,N4,N6,N6600,M7,SE6,S55,MV
Ruskie Jajka	AA22.031896	N3,N4,S5,S55,M7,SE6
All Time Racing	AA22.036230	N3,N4,N6,SCX,M2,MV,SEK
Outroad	AA22.038836	N3,N4,N6,N6600,SCX,M7,SE6,S55,MV
Driv3r	AA22.033886	N3,N4,N6,N6600,S55,M7,SE6,SM
Postmania	AA22.027615	N3,N4,S5,S55,M7
Desert Rally	AA22.033879	N3,N4,N6,NN,SE6

Nokia - **N3**: 3510i,8910i **N4**: 3100,3200,3300,6100,6230,6610,6800,7210,7250,7600 **N6**: 3650,7650 **N6600**: 6600 **NN**: NGage
Siemens - **SX1**: SX1 **S55**: S55 **S5**: M55,SL55,MC60 **SCX**: C65 Samsung - **SX**: X600 **SM**: E700 Samsung - **SM1**: C100
Motorola - **MV**: V300,V500,V600 M2 V200 **M7**: T720,T720i,T722i
Sony-Ericsson - **SE6**: T610, T630 **SEK**: K500

koloroweTapety

sms na numer 7465 cena 4 zł netto / 4,88 zł brutto
telefony: Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, SonyEricsson, LG, Alcatel, Panasonic, Sagem, Sharp

AA22.034845 AA22.037916 AA22.036470 AA22.036633 AA22.039160 AA22.034843

☆ TOP TAPETA! Jadę na gapę AA22.040647

AA22.034423

☆ TOP TAPETA! Man of the Year AA22.040648

AA22.032714 AA22.039159 AA22.039806

AA22.039804 AA22.039956 AA22.034425 AA22.039151 AA22.034844 AA22.036983

AA22.038037 AA22.036683 AA22.037926 AA22.034998 AA22.040078

☆ TOP TAPETA! AA22.040649

AA22.040635

AA22.036631 AA22.039928 AA22.039925 AA22.036695 AA22.040296 AA22.039815

Logosy

sms na numer 7265 cena 2 zł netto / 2,44 zł brutto
telefony: Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, SonyEricsson, LG, Alcatel, Panasonic, Sagem, Sharp

AA22.022622	AA22.027506	AA22.007871	AA22.032122	AA22.010796	AA22.027059
AA22.007231	AA22.023114	AA22.022620	AA22.032086	AA22.008279	AA22.000438
AA22.013594	AA22.027144	AA22.000416	AA22.032084	AA22.013551	AA22.016225
AA22.027300	AA22.027341	AA22.006483	AA22.032072	AA22.006484	AA22.027114
AA22.027213	AA22.027326	AA22.013420	AA22.025917	AA22.007223	AA22.004562
AA22.004298	AA22.023484	AA22.030005	AA22.013429	AA22.007885	AA22.027100

Wiadomości graficzne

sms na numer 7365 cena 3 zł netto / 3,66 zł brutto
telefony: tylko Nokia

AA22.030352	AA22.030350	AA22.030004	AA22.030001	AA22.029977	AA22.029976	AA22.029967
AA22.013509	AA22.016382	AA22.031729	AA22.016026	AA22.033992	AA22.031538	AA22.032837
AA22.013513	AA22.027647	AA22.031728	AA22.027000	AA22.033994	AA22.038973	AA22.033664
AA22.015910	AA22.016398	AA22.031541	AA22.026709	AA22.036152	AA22.038972	AA22.034807
AA22.016041	AA22.026801	AA22.024502	AA22.016040	AA22.036155	AA22.038969	AA22.033663

- PRODUCENT: TRAVELLER'S TALES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

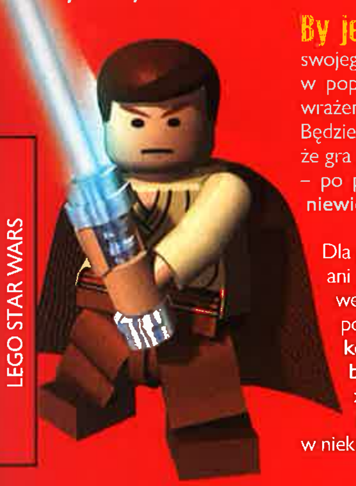
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | DUŻO ROBOTY NIE BYŁO...

Hmmm, skończyło się pole na tekst?

LEGO STAR WARS

To był dobry pomysł, by pograć w LSW po obejrzeniu „Zemsty Sithów". Fabuła najnowszej części sagi na skrótach w grze tylko zyskała.



By jednak nie drażnić fanów, nie będę wyrażał swojego zdania o „Zemście Shitów" (vide wstępniak w poprzednim CDA). Zamiast tego podzielę się wrażeniami z gry w zlokalizowane LEGO Star Wars... Będzie krótko: właściwie to nawet nie zauważyłem, że gra jest po polsku. Nie dlatego, że coś pominięto – po prostu **do przetłumaczenia było bardzo niewiele.**

Dla przypomnienia – w LEGO Star Wars nie pada ani jedno słowo. Jedyne teksty to te w menusach, we wprowadzeniach do misji i w komentarzach pojawiających się czasem na dole ekranu. **Wszystko to zostało przyzwoicie przetłumaczone, brak tu rzucających się w oczy błędów językowych.** Raz tylko zauważyłem Moc pisaną małą literą (co jest dla mnie profanacją), w niektórych komunikatach nie było polskich znaków, zdarzały się też sytuacje, że tekst się nie mieścił w przeznaczonej nań ramce. Poza tym odniosłem wrażenie, że **napisy znikają zdecydowanie zbyt szybko.** Dzieci będą miały duże problemy z ich przeczytaniem, ale to oczywiście już nie jest wina spolszczenia.

Właściwie to nawet nie zauważyłem, że gra jest po polsku.

Gra została wydana za stosunkowo niewielkie pieniądze, a rozrywki dostarcza całkiem sporo. Polecam. **|CDA|**

LEGO STAR WARS

6

POLONIZACJA

- ⊕ niczego nie zepsuto
- ⊖ drobne błędy

OCENA GRY: 7+

Errata

Errare humanum est...

W recenzji polonizacji Tom Clancy's Splinter Cell – Chaos Theory jeden z zarzutów postawiony został, jak się okazuje, bezpodstawnie. Dotyczył występowania angielskich tekstów w części maili. Jak się jednak okazuje, zaobserwowane zamieszanie to **skutek wykorzystania przeze mnie stanów gry z wersji gry niezgodnej z ostateczną wersją PL.** W związku z tym ocenę polonizacji podnoszę z 7+ do 8, a zainteresowanych i dotkniętych – przepraszam.

Jacek Smoliński

- PRODUCENT: NIVAL/JOWOOD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.CDPROJEKT.INFO

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 600 MHz
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

GEM | WRESZCIE W POLSCE!

SILENT STORM ORAZ SILENT STORM SENTINELS

Najlepsze strategie turowe ostatnich lat – gry serii Silent Storm rosyjskiego Nival Interactive, wreszcie w Polsce! Dotarcie pod strzechy zajęło im nadspodziewanie wiele czasu, ale, dalibóg, warto było czekać!

Warto było czekać na polską premierę, gdyż w stosunkowo niskiej cenie 60 złotych (Platynowa Kolekcja) otrzymujemy – i tu uwaga – zestaw DWÓCH gier: Silent Storm (S2) i samodzielnego minisequela Silent Storm Sentinels (S3). (Tym z was, którzy dotąd nie zetknęli się z wymienionymi, wyjaśnię, że w ręce miłośników strategii turowych trafiają od razu trzy rozbudowane, nieliniowe (!) kampanie single player: dwie – Aliantów i Osi z S2, oraz dodatkowa – tytułowych Strażników z S3. Te, osadzone w całkowicie wiarygodnym pod względem fizyki świecie plus zawarty (anglojęzyczny) edytor to dobre kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset godzin zabawy!)

Zestaw Silent Storm i Silent Storm Sentinels wydany zostały w ramach „taniej serii" na trzech płytach CD w pełnych, **spolszczonych kinowo** (napisy) wersjach. W pudełku znaleźć też można porządną, **106-stronicową i polskojęzyczną instrukcję.** Mimo starań nie udało mi się znaleźć w spolszczeniu niczego kompromitującego jego twórców. Tekst polski wiernie odpowiada oryginalnemu. Naturalnie nie ustrzeżono się kilku literówek („Szybo się z tego nie wykaraskam"), niemniej – **jest naprawdę bardzo, bardzo dobrze.**

Silent Storm i Silent Storm Sentinels, w chwili gdy czytacie te słowa, dostępne są już w sprzedaży. Nic więc nie pozostaje, jak brać i grać! **|CDA|**

9

POLONIZACJA

- ⊕ dobre spolszczenie kinowe (napisy)
- ⊕ pełne wersje obydwu gier (S2 i S3)
- ⊕ stosunek cena/jakość/ilość
- ⊖ nieco literówek
- ⊖ dużo opóźniona polska premiera

OCENA GRY: 9

PRODUCENT: DREAMTIME INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS INC.
WWW.DREAMWORKSGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 266 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

KHEDRON | PRZEGAPIONA REWOLUCJA...

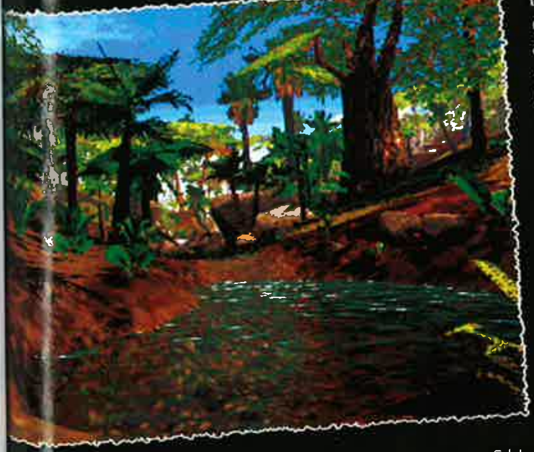
TRESPASSER

Obudziłem się rano i zbiegłem do kiosku po gazetę. Podczas jej przeglądania o mało nie zakrztusiłem się kolejnym kęsem kanapki z kawiorem – na pierwszej stronie znalazłem ogromny tytuł „Król Roman I zdetronizowany, nasz kraj znów stał się republiką". Nie chodzi o to, że Roman stał się królem, bo po nim wszystkiego można się było spodziewać, najbardziej zaskakujący był fakt, że mimo iż tak uważnie śledzę wydarzenia w politycznym bagnie, najwyraźniej przegapiłem rewolucję, która go na ten tron wyniosła...

Taki widok czeka gracza, gdy spojrzy w dół... Prawda, że okropnie rozpikselizowana jest ta ziemia? ;)

Dlaczego o tym piszę? Dziś coraz wyraźniej widzę, że wszyscy gracze przed kilkoma laty przespali coś, co dla naszej branży miało naprawdę rewolucyjne znaczenie. Pod koniec 1998 roku bowiem na rynku pojawiła się gra Trespasser. Pod wieloma względami wyprzedziła swoją epokę o co najmniej sześć lat. Niestety za sprawą kilku błędów w kodzie jej recenzje nie były zbyt entuzjastyczne i tak naprawdę tytuł ten przemknął bez większego echa. Dopiero dziś widać wyraźnie jej wielkość, bo, moi drodzy, właśnie przedstawiam wam jedynego prawdziwego, godnego i znakomitego poprzednika FarCry'a.

Podobnie jak w FarCry'u akcja rozgrywa się na tropikalnej wyspie. Zamiast genetycznych mutantów mamy tu, będące również wynikiem genetycznych eksperymentów, odrodzone dinozaury, ale podobieństwo klimatów obu gier po prostu poraża. Składa się na to również struktura samej gry – w obrębie etapu mamy całkowitą swobodę działania i nie ma mowy o jakiejkolwiek liniowości. Przeszkody



i zagadki, jakie stają nam na drodze, możemy pokonać czy rozwiązać na co najmniej kilka różnych sposobów. Wszystko zależy od pomysłowości i inwencji gracza.

Interakcja z otoczeniem najzwyczajniej w świecie powala. Każdy napotkany przedmiot, o ile nie jest to sprzeczne ze zdrowym rozsądkiem, można podnieść i użyć według własnego uznania. Z łatwością chwycimy niewielki kamień, te większe można spróbować przepchnąć, ale nie ruszymy z miejsca ogromnego kontenera. Jednak co zmyślniejsi gracze wykorzystają prawa fizyki i za pomocą skonstruowanej przez siebie prostej dźwigni przesuną nawet dość ciężkie przedmioty. Da się zauważyć nie tylko oddziaływanie gracza na świat gry, ale również samą niezależność tego świata, np. polujące na siebie dinozaury.

Osobna historia to grafika. W roku 98 mordowała wymaganiami sprzętowymi, nawet najsilniejszy z dostępnych komputerów nie był w stanie poradzić sobie z wyświetleniem jej w całej okazałości. Dziś oczywiście nie stanowi to już problemu. Również wielkość poziomów była ogromnym obciążeniem dla sprzętu. Zmieszczenie ich w standardowych wówczas 64 MB pamięci RAM okazywało się niezwykle trudne, gdyż wszystkie one wręcz porażały ogromem i złożonością.

Pora na wady. Pierwsza – wymagania sprzętowe, dziś jest już nieaktualna. Druga i to znacznie bardziej dokuczliwa jest osoba głównego bohatera, a właściwie bohaterki gry. Wystarczy spojrzeć w dół, aby nie mieć wątpliwości co do „objętościowych" preferencji jej twórców. Mogło to też po części wynikać z fascynacji Tomb Raiderem, ale mimo wszystko robi dziś dość przykre wrażenie. Owa silikonowa estetyka to zresztą najmniejszy z problemów. Znacznie gorszy jest sposób, w jaki używa się przedmiotów i broni. Najpierw należy wziąć je do ręki, a ze względu na jej długość i wyraźną „mackowatość" nie jest to łatwe. A ich używanie i manewrowanie ową łapą w wielu sytuacjach niemal uniemożliwia sprawne giercowanie. Jednak ćwiczenie czyni mistrza i po jakimś czasie można już z tym sobie całkiem sprawnie radzić.

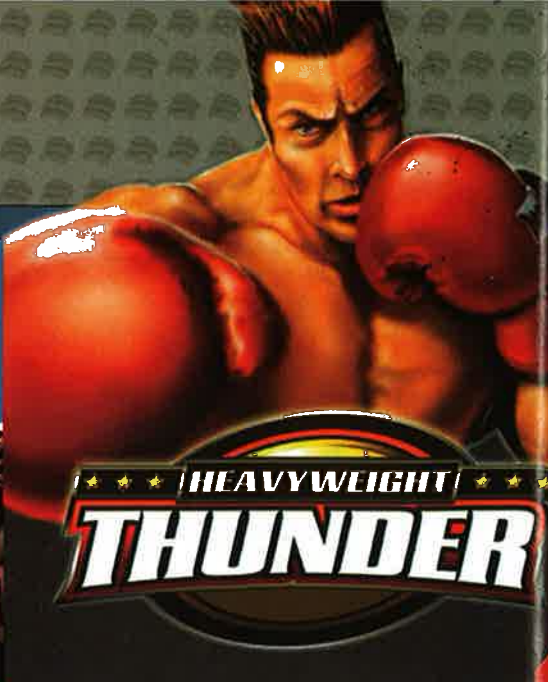
Gdyby zapytać, jakie dziś mamy gry, odpowiedź jest prosta – takie, jakich chcieliśmy. Zachwycając się mielizną liniowego HL2, rozpaczliwie skrywaną pod hordami do bólu przewidywalnych wrogów, sprawiamy, że tytuły ambitne i rewolucyjne niemal nie pojawiają się na rynku. Programiści i twórcy gier nie mają najmniejszej motywacji do wysilania szarych komórek, bo i po cóż mieliby to robić, jeżeli gracz i tak sam nie zada sobie trudu zagrania w coś ambitniejszego. Nie przeszkadza to oczywiście w ciągłym narzekaniu na ślepy zaułek, w który brną pecetowe produkcje...

Trespassera można przejść kilkanaście razy i za każdym na inny sposób. Niestety gra nie jest obecnie osiągalna, ale nic straconego. A zatem, panowie producenci i dystrybutorzy – zmajstrować jakiegoś patcha, wyciągnąć silikonowe implanty z bohaterki, a łapie dodać szkielet – i każdy fan FC rzuci się na Trespassera jak mój psiak na dziczyznę.

Od redakcji: My tam Tresspassera zauważyliśmy i nawet pozytywnie zrecenzowaliśmy... **|CDA|**

PRODUCENT: ROUNDHOUSE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: IRIDON INTERACTIVE
WWW.HEAVYWEIGHTTHUNDER.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



CZARNY IWAN | CHŁOPCY MALOWANI

Po występie Andrzeja ja również zapragnąłem stanąć w ringu i delektować się intensywnością doznań każdej bezcennej sekundy pojedynku. Akurat nadarzyła się ku temu okazja, bowiem do rączek wpadła mi gra Heavyweight Thunder.

Big Tony w kolorach maskujących, niestety nie udało mu się zmylić przeciwnika.

Niezależnie od rodzaju, każdorazowo wybieramy jednego z dziesięciu proponowanych bokserów albo tworzymy własnego. Każdego zawodnika charakteryzuje **6 parametrów**: siła, zdrowie, wytrzymałość, wola, szybkość, zasięg. Poza tym zdecydujemy się na jeden z kilku krojów spodenek, kolor rękawic, butów itd. Niestety nie można sobie wyfrasować czerwonych gatek z dużymi literami w okolicy pasa: GOŁOTA.

Kup pan auto

Niestety Heavyweight Thunder wyraźnie skręca w kierunku menedżera, chociaż słuszniej byłoby powiedzieć, że to zlepka różnych pomysłów, z zarządzaniem włącznie. **No bo co właściwie robi w grze zatytułowanej Błyskawica Wagi Ciężkiej opcja zakupu złotego pierścionka czy inkaskich masek?** Na pewno takie drobiazgi oraz pamiątkowy album z pięćdziesięcioma trzema zdjęciami można by wręczyć naszemu niedoszłemu mistrzowi federacji WBA (jako nagrodę pocieszenia), ale mimo wszystko nijak mi to pasuje to rasowej gry o boksie.

Jeden z dziesięciu

Zacznijmy od tego, co najważniejsze, czyli spotkania w ringu. Dziesięciu "gotowych" bokserów ma specyficzny wygląd. Nie wiem, może po prostu mnie ta stylistyka nie przypadła do gustu, ale **modele postaci wyglądają jak dmuchane baloniki**, które ktoś zgrabnie posklejał za pomocą superglue. Rozumiem, że goły męski tors, właściwie całe ciało człowieka to rzecz bardzo trudna w odwzorowaniu w grze komputerowej, ale panowie! Ci goście z gry są chyba wytłoczeni z tego samego plastiku, co Ken, przyjaciel Barbie!

Najlepsza obrona

OK, załóżmy, że to moje czepialstwo, a wam modele się podobają. Na pewno jednak szczęka opadnie do podłogi, gdy zobaczycie, jak nasi plastikowi bohaterzy ruszają do walki. Chciałbym napisać, że wygląda to jak wejście Brewstera w Gołotę, czyli jak nóż w masło, ale w rzeczywistości wygląda to dokładnie odwrotnie! Bokserzy drobią kroczki jak niedorobiona baletnica, sztywno na nogach i niemrawo machając rękoma. **Zero pracy nóg, balansu.** Po prostu strach na wróble, któremu ktoś dla żartu nanizał na patyki rękawice bokserskie!

Proste, czyli trudne

Jak w ogóle sterować zawodnikiem? Niby prosto, schemat ciosów i combosów znajduje się w menu gry (w formie graficznej). Serie ciosów wykonuje się klikając przyciski myszki oraz poruszając nią samą. Do bloków używamy spacji, a balans tułowia wykonujemy klawiszami kierunkowymi. **Pięknie, tyle że to w ogóle nie działa.** Po pierwsze, wspomniane ruchy myszką. Zmasowany atak na przeciwnika wymaga np. gwałtownego pociągnięcia myszki do siebie (i na dodatek po skosie). Nie mówię już o tym, że konieczna jest pewna precyzja ruchów, co zwyczajnie nie wychodzi.

System combosów w zamyśle chyba miał być oryginalny, a jest udziwniony i po prostu niewygodny. W praktyce wygląda to tak, że gracz szaleńczo szarpie myszką i wali w klawisz jak popadnie. Najśmieszniejsze jest jednak to, że **nie ma opcji treningu**, który pozwoliłby jako tako opanować nietypowe w końcu sterowanie! Owszem, jest wspomniana wizualizacja, czyli jak poruszać myszką i grać na klawiszach, ale poćwiczyć to można co najwyżej na sucho, patykiem po piasku.

Sposób na nokaut

Inny babol to to, że **nie ma klinczowania.** Najwyraźniej gwiazdom Heavyweight nie zdarzają się takie żenujące przypadki.

2+
WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	■■□□□□□□□□	2
VIDEO	■■■■□□□□□□	3
AUDIO	■■□□□□□□□□	2

+ trzy tryby gry
+ tony dodatkowych opcji

– nierealne, sztywne poruszanie się bohaterów
– niewygodny system kombosów
– brak multi
– słabe animacja i fizyka

Publiczność szaleje – czy wygra gość z niebieskimi włosami!?

Ciekawie też rozwiązano bloki. Niskie ciosy na korpus blokuje się spacją, natomiast wszystkich ciosów na głowę... nie blokuje się wcale! Dzieje się to automatycznie. Dlaczego? Chyba po to, żeby gra była jeszcze nudniejsza. (Być może woli, jak nasz Endrju, blokować ciosy szczęką?)

Również nokauty wykonuje się w jakiś udziwniony sposób, daleki od życia i realnej walki w ringu. Otóż, przeciwnika nie możesz, drogi graczu, znokautować, dopóki nie osiągnie on niskiego poziomu staminy (potencjometr u góry ekranu). Dopiero – kiedy pracowicie strzelasz prostymi i sierpami – zmęczysz boksera na tyle, że stamina zejdzie mu do zera, dostajesz szansę na nokaut. Nie wiem jak wam, ale mnie się wydawało, że nawet zawodnik w pełni sił i wypoczęty może paść na dechy w powiedzmy np. 53 sekundzie walki. (Wiem, że to mało prawdopodobne ale sobie poteoretyzujmy.) W grze panów pularności zawodnika, co przekłada się w wyraźny sposób na skuteczność w walce. **Jeśli więc chcesz wygrywać na ringu, musisz... wynająć ładne hostessy i pokazywać się w kasynach.** Co to ma być? Sims Na Zakupach? Nie wiem, może jestem starej daty, latka w końcu lecą, ale wydaje mi się, że bardziej przydałoby się w grze więcej opcji treningu, np. wynajmowanie lepszych sparingpartnerów, zakup sprzętu... Zamiast tego, możemy w Heavyweight Thunderze przeputać pieniądze z walk, grając w pokerka lub black jacka. Fajnie.

53 sekunda

Wyraźnie widać, że trudno się autorom zdecydować, czy ma to być prosta bijatyka z elementami zarządzania, czy też rasowa gra bokserska. Wyszedł właśnie taki misz-masz. Opcje pojedynków, paleta combosów, nawet fizyka słabuje jak Gołota po trzecim liczeniu. Z kolei cały dodatkowy balast opcji, czyli zakupy, hazard itd., naprawdę bardziej pasowałby do Lula: The Sexy Empire. Podobno Don King chce dać jeszcze szansę Gołocie. Do pięciu razy sztuka, jak to się mówi, dlatego mimo wszystko ja też nie skreślam Heavyweight Thundera. Daję całe dwa punkty i plusik na zachętę. |CDA|

System kombosów w zamyśle chyba miał być oryginalny, a jest udziwniony i po prostu niewygodny.

z Roundhouse Entertainment nie przewidziano takiego brutalnego scenariusza.

Szczęśliwi czasu nie liczą

Właściwie po zastanowieniu dochodzę do wniosku, że trening rzeczywiście nie jest potrzebny. Po co trening, skoro zawodnicy ruszają się jak dwa pieńki, które jakaś wyższa siła od czasu do czasu ze sobą zderza? Moje modre oczęta nie widziały chyba jeszcze tak sztywnych postaci w grze tego typu i tak słabej fizyki. Widoczek mamy tuż zza głowy bohatera, czyli obserwujemy jego szerokie jak trzydrzwiowa szafa z Ikei plecy. Możemy też obserwować w trybie pierwszoosobowym, ale odradzam. Nie dlatego, że krew się leje i pękają łuki brwiowe. Czegoś takiego, tzn. **jakichkolwiek efektów ciosów na maskę,** po prostu nie ma. Gość inkasuje prosty na nos, zbiera kilka sierpów pod oczy, i co? Nawet mu się okulary nie przekrzywią! Myślicie, że to żart? Aż tak kiepskich nie opowiadam. W grze naprawdę występuje jeden zawodnik w lustrzanych "lennonkach" na nosie.

Trening czyni mistrza?

Wspomniane rozwiązania menedżerskie mają określony cel. Wakacje w Vegas, nowa bryczka, willa z basenem i inne rozrywki bogaczy podnoszą wskaźniki morale i po-

w oczekiwaniu na DUNGEON SIEGE II

Konkurs SMS!

Dunegon Siege 2 to jedna z najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Zanim ukaże się mamy przyjemność zaprosić do konkursu, w którym do wygrania są 3 zestawy najsłynniejszych gier RPG wszech czasów: Baldur's Gate 2, Gothic II NPK, Icewind Dale 2, Morrowind ZE NPK, Newer Winter Nights EK

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Świat gry Dungeon Siege nosi nazwę:

1) Brytannia
2) Aranna
3) Forgotten Realms

Odpowiedź wpisz według schematu CA.DS.X gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Na zgłoszenie czekamy do 9 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ (ZALECANY 1.5 GHZ)
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: GEFORCE (ZALECANA ATI 9600 LUB 5700FX)

Tym razem w eMZecie po raz kolejny przyglądamy się grze Far Cry i to aż oczami trzech osób. Ponadto przeczytać możecie między innymi o grach, takich jak Half-Life 2, SWAT 4 czy chociażby Unreal Tournament 2003, ale nie tylko. O jakich jeszcze? Przekonacie się sami rozpakowując 45 numer zinu. Jeśli ktoś nie jest tego świadom, przypominam, że najnowszy numer FPP MegaZinu znajdziecie na nośniku dołączonym do CDA. Miłej lektury życzę :)

SLIP | NEXUIZ – DLA AMATORÓW

Niedużo brakowało, a dziś nie przeczytalibyście na łamach Action FPP o darmowej grze Nexuiz. Tytuł ten najprościej w świecie odrzucił mnie przy pierwszym uruchomieniu... i przy następnym... aby przy trzecim podejściu w końcu wyłączył mnie z życia publicznego na dobre kilka godzin.

ACTION FPP

NEXUIZ

Jak twierdzą sami autorzy gry, **Nexuiz jest kierowany do fanów multiplayerowych gier akcji, takich jak serie Quake czy Unreal Tournament.** Gra ta ma być próbą powrócenia do klasycznego stylu szybkiego deathmatchu. Kiedy przeczytałem taką zajawkę, jako wielki entuzjasta i weteran UT, który pierwsze kroki na online'owych arenach stawiał grając w Quake'a, poczułem się wywołany do tablicy – nie zwlekając ani chwili postanowiłem zassać plik ważący 154 MB (miejsca, z których możecie pobrać Nexuiz, znajdziecie na oficjalnej stronie – www.nexuiz.com) i sprawdzić, czym owy Nexuiz naprawdę jest.

Pierwsze spojrzenie

Pierwszą rzeczą, która nas zastanawia tuż po uruchomieniu gry, jest to, **jak produkcja oparta na silniku Quake'a może tak dobrze wyglądać!?** Tajemnica tkwi w tym, że tak naprawdę nie jest to czysty silnik Quake'a, a jego mocno podrasowana wersja nazwana **Darkplaces**. Dynamiczne oświetlenie czy liczone w czasie rzeczywistym cienie (niczym w Doomie 3) to efekty, jakie nie są w tej grze czymś niezwykłym. Jest w tym jednak mały haczyk. Już po chwili okazuje się, że na planszach jest jakoś tak ciemno, a gra chodzi jakby trochę mało płynnie (o ile mamy nie za stary komp – w przeciwnym razie wręcz skacze). Z tego też powodu gra początkowo może bardzo zniechęcać do siebie gracza. Słaba widoczność nie jest czymś, co sprzyja osiąganiu wysokich wyników w DM, więc prędzej czy później należy zawędrować do menu, wyłączyć wszystkie te bajery, rozjaśnić obraz i wtedy można w końcu przystąpić do prawdziwej gry...

Fakty

Gra oferuje **siedemnaście aren.** Część może się wydać graczom z większym stażem dość znajoma. Znajdziemy tu np. kultową mapę, w którą ja osobiście swego czasu zawzięcie pogrywałem – **Q1DM6** – znaną oczywiście z Quake'a. Przy innych zauważalna jest inspiracja zarówno mapami znanymi z Q3A, jak i UT. Z arenami, na których toczy się gra w Nexuiz, problem jest taki, że owe podobieństwo jest nieraz dość złudne. Dla przykładu podczas grania na mapach umieszczonych w otwartej przestrzeni kosmicznej trzeba wyzbyć się wszystkich nawyków nabytych w trakcie gry w Q3A, gdyż inaczej co chwilę ginie się w bezkresie kosmosu.

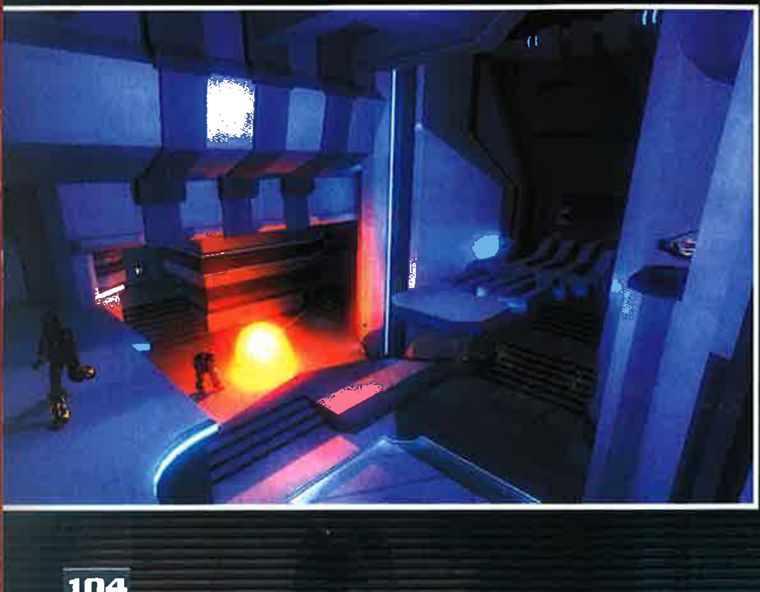
Ogólnie fizyka gry może się wydać dość dziwna – szczególnie system kolizji. Okazuje się np., że niemal niemożliwe jest zeskoczenie na niższy poziom przez wąską szczelinę. Nasza postać uparcie staje nad szczeliną okrakiem i za żadne skarby nie chce w nią wpaść. Podobnie dość nienaturalny wydawać się może efekt „wdrapywania" zauważalny przy wskakiwaniu na różne platformy. W takim UT czy Q3 dawno byśmy już spadli, a tu jakimś cudem udaje nam się wślizgnąć na platformę. Wszystko to jednak po chwili grania przestaje razić.

Stare zabawki w nowym wydaniu

Podobnie ma się sprawa z bronią występującą w grze. I tu widać inspirację wspomnianymi wcześniej tytułami, z lekką przewagą wpływów UT. **Każda z pukawek ma dwa tryby.** Gry niemal każdą z nich uczyć się trzeba od nowa. Dla przykładu w Nexuiz dostępny jest Rocket Launcher, tyle że pierwszy kontakt z nim powoduje pojawienie się na twarzy grymasu niezadowolenia. Okazuje się, że wystrzeliwane przez rakietnicę pociski są baaardzo woooolne.

Humorek nieco poprawia się nam w momencie, w którym odkrywamy, że te ślimaczące się rakiety można w dowolnej chwili detonować. Daje to zupełnie nowe możliwości, jednak mimo to brakuje nam klasycznej rakietnicy aż do momentu, w którym to napotkamy na broń nazwaną Mortar. Jest to niby granatnik, ale raczej tylko w alternatywnym trybie strzału. W podstawowym wypluwany niemal po linii prostej granat eksploduje zaraz po zetknięciu się z przeszkodą. Działa to prawie jak klasyczna rakietnica. Zabawa jednak zaczyna się dopiero, gdy w nasze łapska wpadnie Hagar. To cudeńko miota rakietami (o nieco osłabionej sile rażenia) w niesamowitym tempie. **Fragowanie tą zabawką to czysta przyjemność.** Trzeba tylko uważać, aby za szybko nie wystrzelać się z amunicji.

Dużo satysfakcji i punktów przynieść też może spacer z Nexem, czyli odpowiednikiem Raila znanego z Q3A. Nigdy nie wykazywałem się dużą skutecznością w grze Railem, a Nexem poczynałem sobie całkiem nieźle, więc wnioskuję, że łatwiej jest nim ustrzelić przeciwnika aniżeli jego odpowiednikiem znanym z Q3A.



No i znowu wygrałem...

Nie wiem, jak ocenić Nexuiz. Z założenia gra ta miała być powrotem do starych dobrych FPS-ów sieciowych, a co za tym idzie, nie można od niej wymagać wielkich innowacji. Tylko w takim razie po co grę tę tworzyć? Przecież fani Q3A, zamiast grać w coś, co Q3 przypomina, mogą pograć w oryginał. Podobnie sprawa ma się z entuzjastami UT. Z tego też powodu **produkt ten został przyjęty przez stare wygi dość chłodno.** Ja jednak odkryłem wielki plus tej gry, który sprawia, że będę w nią od czasu do czasu pogrywał przez Net. Serwerów Nexuiza nie jest co prawda za wiele i niestety ping w okolicach 100 jest czymś normalnym, jednak nie przeszkadza to zbytnio w grze. Bardziej istotne dla mnie jest to, że przeciwnicy spotykani na tych serwerach są jacyś tacy... słabi!

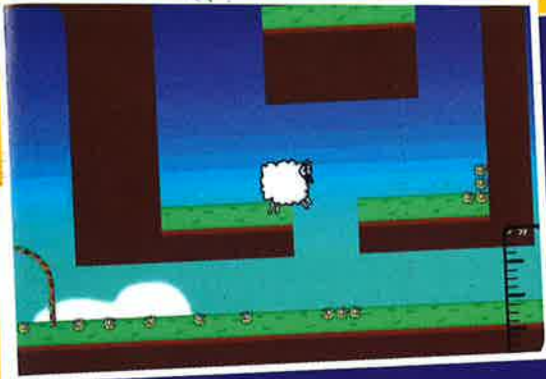
W trakcie testowania gry wbiłem się na jeden z serwerów i grając na mapach, których przecież nie znałem, za każdym niemal razem wygrywałem i to z niemałą przewagą punktową. I oto właśnie chodzi! Takie gry włącza się przecież po to, aby rywalizować i w miarę możliwości wygrywać. Radość płynąca z wygrywania jest w stanie zrekompensować wiele niedomagań gry. A więc jeśli dostajesz baty na serwerach Q3A czy też UT, spróbuj swoich sił grając w Nexuiz, powinno być łatwiej. ;) **[CDA]**

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | CZĘŚĆ Z TYCH GIER ZNAJDZIECIE W BONUS 2/MAŁE GRY NA COVER CD/DVD

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840. Wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na wyżej wymienionym forum.



Silence of the Chicks

Kotki ganiają myszy, kury szukają gąsienic, a owce? One zwykle mają ochotę na skubanie trawy... Zwykle, bo ta owca postanowiła urozmaicić swój jadłospis i zaczęła polować na... kurczaczki.

Silence of the Chicks jest **zręcznościową grą logiczną**. Na każdym z pięćdziesięciu poziomów musimy złapać określoną liczbę młodych kurcząt, które starają się znaleźć jak najdalej od niej. I tu ujawnia się aspekt logiczny całej zabawy – jeden fałszywy ruch i piskający posiłek ukryje się tak, że trzeba będzie rozpoczynać planszę od początku. Wszystko więc zależy tutaj od dokładnego zaplanowania każdego posunięcia.

Gra cechuje się dwuwymiarową, prostą grafiką. Niewielka ilość szczegółów nie przeszkadza, a nawet podkreśla humorystyczny aspekt tej produkcji (szczególnie sympatycznie wyglądają kurczaki). Największą wadą SofC jest słaby dźwięk.

http://cdaction.pl/?x=75

Pekka Kana 2 (Pekka the Rooster 2)

Na pewnej farmie w Finlandii żył sobie kogut o wdzięcznym imieniu Pekka. Miał tam wszystko – władzę, opiekę, zgrabne kurki. Ten raj jednak nie trwał wiecznie – pewnego dnia zjawia się „The Evil One" – kruk, który porywa wszystkie kury w okolicy. Cóż ma zrobić nasz biedny Pekka? Musi wyruszyć na ratunek.

2 epizody, w każdym nieco ponad 10 poziomów – **rozrywka w czystej, platformowej postaci** – oto, czym jest ta gra. Misja naszego bohatera nie jest łatwa, spotyka on na swojej drodze od ziejących ogniem świń, poprzez skaczące żaby aż po jeże na deskorolkach. Likwidować te „przeciwności losu" może na dwa sposoby – za pomocą zestawu „pianie plus megafon" lub poprzez składanie jaj na głowy wrogów (...kogut?! Chyba że fiński...).

http://cdaction.pl/?x=74

Battle Painters v2.0

Michał Wiewiórski „elwis"

Battle Painters jest grą... hmm, no właśnie, jaką? Nie ma chyba takiej kategorii, do której można by ją było zaliczyć. Cała zabawa polega w niej na **zamalowywaniu jak największego obszaru gry za pomocą pędzla.**

Brzmi dziwnie, jednak w praktyce gra się w to bardzo przyjemnie, bowiem taki pomysł naprawdę potrafi wciągnąć! Do wyboru mamy dwa tryby rozgrywki. Pierwszy, Ranking Mode, to walka z czasem, drugi natomiast – Battle Mode, to zmagania z przeciwnikami komputerowymi lub żywymi – można się bawić nawet do 4 osób przy jednym komputerze. Muzyka w grze to niestety tylko 3 utworki midi, ale zawsze coś...

Podsumowując, chciałbym zachęcić wszystkich, którym flaki przeciwników już śnią się po nocach, by spróbowali dla relaksu zagrać w tę grę. Ja bawię się nią już od dobrych kilku tygodni.

http://cdaction.pl/?x=72

Generally

Jest to gra, która najczęściej pojawiała się w waszych listach jako godna polecenia.

Generally nie urzeka grafiką ani dźwiękiem, a jednak przykuwa do monitora. Te **wyścigi, w których cała trasa ukazana jest z lotu ptaka,** mają w sobie coś urzekającego.

Przyznam, że inne produkcje tego typu zawsze pozostawiały mnie z wrażeniem, że „siadałem za kierownicą" zabawki sterowanej falami radiowymi. Generally daje złudzenie kierowania prawdziwymi samochodami, nawet mimo że na ekranie poświęcono im zaledwie parę pikseli. Podczas wyścigu nasz bolid opisany jest trzema wskaźnikami – stanem opon, uszkodzeń i paliwa – na błyskawiczne naprawy oddajemy się w ręce zespołów mechaników czekających na trasie.

Sama gra znalazła już wielu fanów, którzy cały czas tworzą nowe samochody i trasy – w tym momencie z Sieci można ściągnąć już setki takich dodatków. Jest to rozrywka na długi czas.

http://cdaction.pl/?x=73

OG JAM

LOS SANTOS

Stan San Andreas. Trzy miasta. Los Santos, San Fierro, Las Venturas – całe Wschodnie Wybrzeże, nigga! A z drugiej strony ty. Carl Johnson. CJ. Sierota. Wyrzutek. Nikt. Bez przyszłości. Bez pieniędzy... A może jednak?... Masz w sobie tyle złości, tyle gniewu, że jesteś w stanie osiągnąć wszystko! Na dachu domu Sweeta znajdziesz MicroSMG. W zaułku za pobliską barową – kamizelę kuloodporną. Jeszcze jakieś pytania?.

01. BIG SMOKE

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Wskakuj na BMX-a (wierz mi, przyda ci się mały trening...) w miejsce oznaczone inicjałami „CJ" – do domu... Po scence ponownie dosiądź BMX-a i rwij śladem Sweeta, następnie Rydera, unikając w miarę możliwości ostrzału z samochodu Ballas. Wal przy tym – by pedałować szybciej – (bi)cyklicznie w [W], jakby od tego miało zależeć twoje marne życie!

Po dotarciu do domu zapisz stan gry i... odbierz [TAB] swój przeklęty telefon!

02. RYDER

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Wskakuj do wozu zioma Rydera i jedź do fryzjera. Jeśli nie odwaliłeś jakieś robótki (złotówa, donosiciel, alfons) – niewielki będziesz mieć wybór fryzu. Ja poprzestałem na corncośtam – JC wyglądał jak młody Snoop. Nowy fryz to jednak nie wszystko. Trzeba o siebie dbać, a kto nie je – ten umiera. Śmigaj do pizzerii (Well Stacked Pizza) i wybierz – [lewo], [prawo] – jakieś żarełko. Nie dane ci jednak będzie trawić w spokoju. Na pizzerię napadnie strawiony Ryder. Biegnij do samochodu i zrywajcie się na kwadrat.

03. TAGGING UP TURF – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Walka o respekt dla Grove Street zaczyna się! Wskakuj do wozu i śmigaj we wskazane miejsce. Czeka cię małe sprejowanko. Tagi do zamalowania oznaczone są zielonymi kwadratami. Uważaj na gliniarzy i Ballas, którym w miarę potrzeby możesz zamalować (w) buźki. Ostatni tag znajduje się na poziomie pierwszego piętra.

04. CLEANING THE HOOD – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Big Bear jest cieniem, ludzką szmatą. Znajdźcie nigga, który handluje crackiem i zróbcie mu z dupy jesień średniowiecza!

Jedź we wskazaną miejscówę i zatłucz lub zastrzel dilera. Następnie kieruj się do ćpalni i ładuj się do środka (zwróć uwagę na to, co dzieje się w sąsiednim pokoju). Wyeliminuj – w dowolny sposób – dilerów Ballas.

05. DRIVE-THRU – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź do barówy. Po filmiku ruszaj śladem napastników! Nie próbuj przy tym heroicznych wyczynów – wyprzedzania i taranowania. Po prostu jedź tuż ZA samochodem Ballas – Sweet i Ryder (Big Smoke je) załatwią resztę. Rozjedź ewentualnych uciekających.

Po misji śmigaj na pakerę, pompować żelazo i zrobić trochę ciała.

06. NINES AND AK'S – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Jedź do Emmeta (spluwa na mapie) i postrzelaj sobie. Użyteczne informacje: przykucnięcie zwiększa celność, możliwe jest „przetaczanie się" po ziemi, a trafienie we wlew paliwa pojazdów powoduje natychmiastową eksplozję.

Następnie śmigaj do sklepu Binco i znajdź jakieś szaty w barwach Grove Street.

07. DRIVE-BY – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Przed misją nazbieraj amunicji do MicroSMG (dach domu Sweeta). Następnie skieruj się we wskazane miejsce i zrób drive-by ([Q] lub [E] i LPM) na grupce Ballas. Po wyeliminowaniu tych z parku będziesz ściganу przez gliny (dwie gwiazdki), to jednak nie powininno przeszkodzić ci w dotarciu do Pay N Spray.

08. OG LOC – BIG SMOKE (BS)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

OG Loc dostał warunkowe. Nie zamierza jednak zaczynać uczciwego życia (jako „spec od higieny", czyt. sprzątacz), nim nie odegra się na członku, który, hm... nie okazał mu respektu w więzieniu. Jedź z nim we wskazane miejsce, następnie wskakuj na motor i śmigaj śladem prześladowcy. Uwaga: dogonienie go nie jest łatwe, ale możliwe. Możliwe jest także zestrzelenie go nim dotrze do swych ziomali. W najgorszym razie jedź do końca i rozwal ogniem maszynowym całą grupę. Następnie Pay N Spray i... do domu!

09. HOME INVASION – RYDER (R) – 12.00-20.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Wskakuj w furgon i jedź w miejce, w którym dokonasz pierwszego w swym życiu wtargnięcia i zagrabienia mienia. Na całą akcję masz 8 minut, jednak to w zupełności wystarczy, by wynieść żądane trzy skrzynie. Nie śpiesz się więc zanadto ani jadąc, ani (zwłaszcza) skradając się ([ALT] i ruch).

10. SWEET'S GIRL – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Wskakuj w wóz i jak najszybciej jedź we wskazane miejsce. Na miejscu nie jest dobrze – Sweet i jego panna kryją się przed pięcioma napastnikami. Najprościej jest wysiąść i wystrzelać ich jak kaczki, korzystając z przewagi dystansu i precyzji myszy.

Podstaw jakąś czterodrzwiową furę i śmigaj do domu.

11. CESAR VIALPANDO – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Czas poznać chłoptasia twojej sis – Kandl. Na szczęście to wporzo ziom, z którym przyjdzie ci się bujać do samego końca świata.

Jedź we wskazany punkt i wskakuj w podstawionego lowridera (Savanah – moja miłość). Możesz wydać parę ciężko zarobionych benjaminów i odpicować brykę. Następnie jedź w miejsce, w którym spotykają się miłośnicy zabawy zawieszeniem. Postaw pieniądze na siebie i pokaż im – w ramach minigierki muzyczno-rytmicznej – jak baunsuje się na Grove Street! Słuchaj muzy i wciskaj klawisze odpowiadające kierunkom w chwili, gdy strzałka znajduje się całkowicie w okręgu.

12. CATALYST V – RYDER (R)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź w miejsce, w którym Ballas obrabiają pociąg z bronią. Wyeliminuj ich (przykucnięcie i headshoty to mistrzowskie połączenie) uważając przy tym bacznie na ziomów z Grove Street (zieloni). Następnie pakuj się na pociąg i zrzucaj paki z bronią jadącemu za pociągiem Ryderowi. Mierz tuż nad głowę Rydera – dzięki temu siła rzutu nie będzie mieć wielkiego znaczenia.

Ostatnia część misji – wizyta w Pay N Spray to już jedynie formalność...

13. ROBBING UNCLE SAM – RYDER (R)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Kolejny cel Rydera – koszary Gwardii Narodowej. Jedź we wskazane miejsce. Wyeliminuj strażników strzelając przez bramę, następnie przeskocz przez mur ([SHIFT] przy murze) i strzel w elektroniczny zamek przy bramie. Rozwal zamek elektroniczny przy bramce do magazynu i wskakuj w wózek widłowy. Twoim zadaniem jest zapakować na samochód sześć skrzyń z bronią. Cztery z nich znajdują się w magazynie – pozostałe znajdziesz na zewnątrz. Widły wózka podnosisz i opuszczasz przy użyciu [NUM 8] i [NUM 2]. Po umieszczeniu każdej ze skrzyń wyskakuj z wózka i pomagaj Ryderowi wyeliminować nadbiegających napastników.

Uciekaj we wskazane miejsce.

Uwaga: misję ułatwia znacząco ustawienie wszystkich sześciu skrzyń tuż przy wrotach magazynu PRZED rozwaleniem zamka w bramie koszar, a więc PRZED pojawieniem się Rydera na jej terenie.

14. RUNNING DOG – BIG SMOKE (BS)

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Zawieź Big Smoke'a w miejsce, w którym znajduje się „kuzynka Maria z Meksyku". Zastrzel uciekającego dilera.

15. WRONG SIDE OF THE TRACK – BIG SMOKE (BS)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź z BS-em na Unity Station. Następnie ścigaj uciekający pociąg starając się utrzymywać dogodną pozycję do strzału dla BS-a – najlepiej, wbrew tytułowi – po właściwej prawej stronie torów. Uważaj przy tym na samochód na przejeździe i pociągi nadjeżdżające z naprzeciwka. Po opuszczeniu miasta trzymaj się bitej drogi. Wyeliminowanie wszystkich czterech strzelców-amatorów – oznacza koniec misji i... początek miłej, relaksującej przejażdżki po wsi.

16. JUST BUSINESS – BIG SMOKE (BS)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Jedź we wskazane miejsce, które nieoczekiwanie okaże się placem bitwy! Poruszaj się wyłącznie w pozycji kucznej, mierz przeciwnikom w głowę i strzelaj spokojnie, pojedynczymi pociskami. Po wyeliminowaniu wszystkich w holu nie opuszczaj go; najpierw znajdź kamizelę ukrytą za jednym z filarów.

Druga część misji jest trudniejsza. Twoim zadaniem, jako strzelca pokładowego, jest eliminowanie zagrożeń dla życia i zdrowia załogi. Dokonasz tego strzelając szybko i celnie (bez obaw – amunicji ci nie zabraknie) do – po pierwsze – motocyklistów i w dalszej kolejności innych napastników. Nie próbuj strzelać do ciężarówki (Terminator 2, anyone?). Zamiast tego skoncentruj uwagę i ogień na blokadzie z samochodów. Rozwal jeszcze kratkę w kanale burzowym i... brawo, CJ, brawo nigga, znów udało ci się przeżyć swoich wrogów!

17. HIGH STAKES, LOW-RIDER – CESAR VIALPANDO (CV)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Zgarnij swego lowridera i jedź najpierw do Cesara, następnie z Cesarem na miejsce startu wyścigu ulicznego. Ten nie jest trudny: trasa nie jest skomplikowana, a przeciwnicy to amatorzy Grand Theft Auto. Uważaj więc głównie na ruch uliczny i śmigaj pewnie do mety.

18. LIFE'S A BEACH – OG LOC (OG) – 22.00-6.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Kolejna misja muzyczno-rytmiczna. Udowodnij DJ-owi, że jesteś mistrzem tańca, odpowiedz pozytywnie ([Y]) na jej pytania i wreszcie wskakuj za kółko jej mobilnego studia muzycznego i... rwij we wskazane miejsce.

19. MADD DOGG'S RHYMES – OG LOC (OG)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Misja nie tyle trudna, co czasochłonna. Wprowadza też do serii GTA element krycia się w cieniach. Jedź do willi Madd Dogga. Po wejściu do domu przykucnij i poruszaj się od cienia do cienia, bacząc uważnie na posunięcia strażników i starając się przemieszczać tylko wtedy, gdy patrzą w drugą stronę.

Przemknij do studia i zabierz poszukiwany notatnik z tekstami Madd Dogga. Załatw nożem strażnika i weź pistolet z tłumikiem. Z nim dotarcie do wyjścia to już tylko kwestia czasu...

20. MANAGEMENT'S ISSUES – OG LOC (OG) – 12.00-17.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Wieloczęściowa i czasochłonna misja. Najpierw jedź we wskazane miejsce i ostrzelaj lub staranuj samochód menedżera Madd Dogga. Przesiądź się do niego i jedź do Pay N Spray naprawić uszkodzenia. Następnie jedź we wskazane miejsce i ustaw – nie rozbijaj się! – samochód pomiędzy dwoma pozostałymi, w podobnym stylu jak tamte. Musisz zdążyć do 22.00.

Jedź w porządku pomiędzy samochodami aż do chwili, gdy twoi pasażerowie znajdą się na tylnych fotelach. Teraz rwij na molo, rozpędź się i... wyskakuj z wozu nim zamkną się nad nim fale oceanu.

21. HOUSE PARTY – OG LOC

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź do sklepu z ubraniami i fryzjera, by odmienić image (jeśli dotąd tego nie zrobiłeś). Odwiedź też zaułek przy pizzerii, by wyposażyć się w kamizelę kuloodporną. Następnie śmigaj na pożegnalną imprę OG Loca. Ta ulegnie zakłóceniu przez nieoczekiwanych gości – Ballas!

Przykucnij i mierz w głowy, by szybko i sprawnie pozbyć się napastników. Uważaj też, by nie postrzelić śmiertelnie któregoś z kluczowych ziomów, np. kręcącego się w okolicy Sweeta.

22. BURNING DESIRE – C.R.A.S.H. (C)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Znajdź i uzbrój się w koktajle mołotowa. Następnie jedź we wskazane miejsce i odstrzeliwując sukcesywnie napastników, wrzuć po jednym w każde z pięciu oznaczonych okien domu. To jednak nie koniec zabawy – w domu uwięziona zostaje panna i tylko taki heros jak ty może ocalić ją od strasznej śmierci w płomieniach! Nie ma co czekać – ładuj się przez frontowe drzwi w sam środek płomiennego inferno i podnieś gaśnicę. Następnie – dławiąc ogień po drodze – biegnij w górę, by spotkać się z dziewczyną. W podobny sposób doprowadź ją do drzwi.

W ten też sposób rozpocznie się pierwszy z płomiennych romansów. Uratowana panna – Denise – zechce być twoją nie-jedyną na całe życie...

23. DOBERMAN – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Grove Street on da move, man! Czas, by rozpocząć podbój sąsiednich kwadratów! Jako pierwsze zielone stanie się centrum terytorium Ballas – Glen Park.

Jedź na miejsce, przykucnij pośrodku mostu nad parkiem i rozpocznij metodyczne eliminowanie Ballas. To rozpocznie 'wojny gangów', w czasie której musisz wykończyć trzy kolejne fale przeciwników. Strzelaj spokojnie w kolejne cele, korzystając z przewagi dystansu, by już w chwilę później cieszyć się pierwszą zdobyczą terytorialną.

Uwaga: w identyczny sposób zdobywasz inne dzielnie Los Santos.

24. LOS SEPULCROS – SWEET (S) – 9.00-17.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Zwerbuj do grupy (namierzenie i klawisz [G] zrobi tę sztuczkę) dwóch ziomów przed jamą Sweeta i razem jedźcie na cmentarz w Vine Wood, na pogrzeb, który stać się ma także pogrzebem Kane'a. Na miejscu – jak zwykle – przykucnij i headshotuj z jakiejś dobrej broni (AK-47 zdobyte w czasie wojen gangów?), by szybko, sprawnie, a co najważniejsze – bezpiecznie zakończyć kwestię Kane'a. (Nie musisz go gonić, on sam powinien się zbliżyć.)

Wracaj do domu przez pobliskie Pay N Spray.

25. GRAY IMPORT - C.R.A.S.H. [C]

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Jedź do magazynu w Ocean Docks. Wyeliminuj strażników na zewnątrz (uwaga na maniaków w wózkach widłowych!) i wbij do wnętrza. Przejdź (w przykucnięciu i tocząc się za narożniki) w oznaczone miejsce. (Weź kamizelę ukrytą za skrzyniami w magazynie i AK-47 leżące pod schodami w głównej sali.) Wejdź po schodach, następnie biegnij w ślad za celem. Wyeliminuj ochroniarzy (uwaga na tych na dachu i chodniczku) i wskakuj na motocykl. Jedź w ślad za celem pozwalając dogonić go pociskom.

26. REUNITING THE FAMILIES - SWEET [S]

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź w miejsce spotkania gangów. Po tym, jak rozpocznie się nalot, wbijaj do motelu i przebij się do Sweeta. (Kamizelę znajdziesz na górze w pomieszczeniu, w którym rozwaliłeś SWAT-menów na linach.)

Druga część misji wymaga rozwalenia śmigłowca – najpierw wyeliminuj czterech strzelców, później zajmij się samą maszyną.

W ostatniej fazie ponownie przejmujesz rolę strzelca pokładowego. Priorytet taki sam jak zwykle – motocykliści, samochody (nie ich pasażerowie – znacznie łatwiej rozwalić samochód strzelając w silnik, niż ludzi), na samym końcu – śmigłowiec.

27. GREEN SABRE - SWEET [S]

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

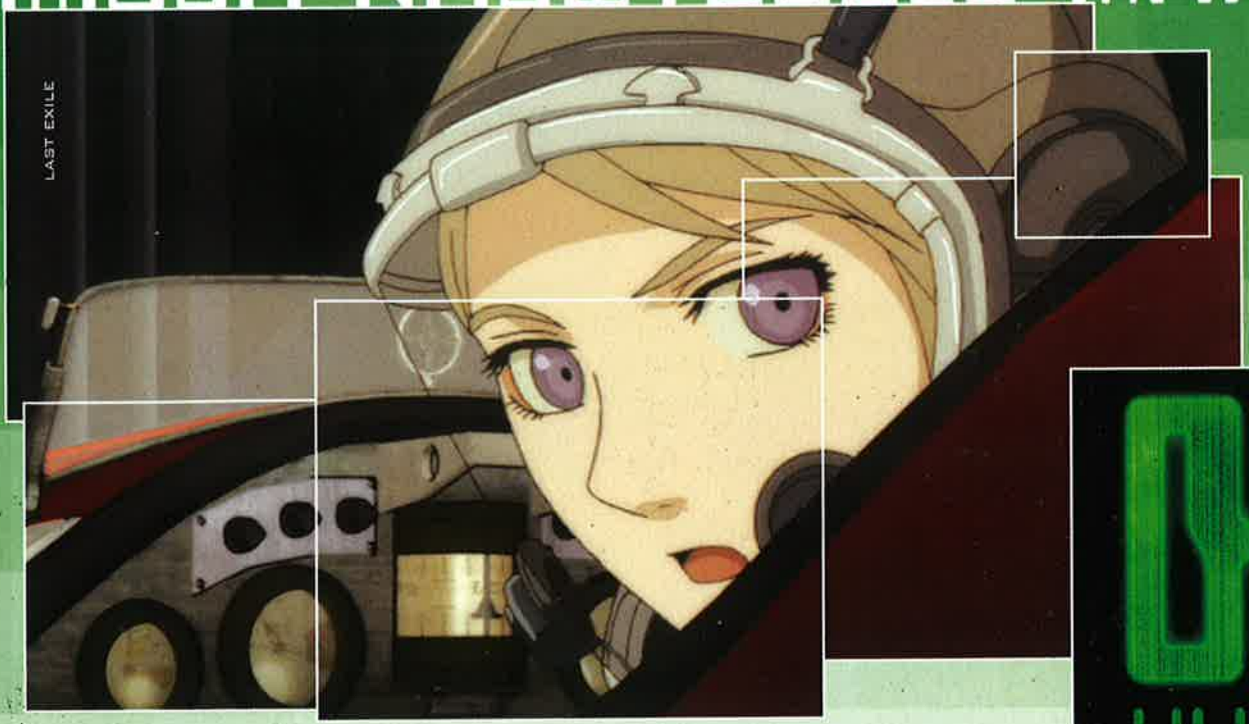
Uwaga: przed misją wyposaż się w kamizelę kuloodporną.

Jedź w miejsce, wskazane przez Cesara. Następnie śmigaj tam, gdzie Sweet i zasadzka Ballas. Umiejętnie korzystaj z osłony oferowanej przez samochody i filary wiaduktu i eliminuj bezlitośnie napastników.

WWW.HYPER.PL

PIĘTNASTOLATEK KLAUS VALCA ZOSTAJE WCIĄGNIĘTY W WIR WOJNY, KTÓRA ZMIENI OBLICZE ŚWIATA PRESTEL. CHCESZ WIEDZIEĆ, JAK POTOCZĄ SIĘ JEGO LOSY? OGLĄDAJ „LAST EXILE" – MANGĘ PRODUKCJI JAPOŃSKIEJ. NIESPOTYKANA STYLISTYKA RYSUNKÓW, WIARYGODNE POSTACI I WCIĄGAJĄCA HISTORIA. NA TO CZEKAŁEŚ!

MISJA NAJWYŻSZEJ MANGI



HYPER

CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

WIEŚ

Nie wracaj do Los Santos. Nie masz po co. Grove Street Gang nie istnieje. Sweet, ranny, w szpitalu więziennym. Ty – na łasce i niełasce Tenpenny'ego... Na szczęście jest jeszcze Cesar i Kendl, parę tysięcy w kiermanie i... darmowe uzi za barakiem nieopodal twojej nowej jamy plus darmowa kamizela przy restauracji J&J's sąsiadującej z domem do kupienia!

28. BADLANDS – C.R.A.S.H. (C)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Wskakuj na podstawiony motocykl crossowy i jedź we wskazane miejsce, w góry. Znajdź – po krótkiej przejażdżce – dom, w którym kryje się chroniony świadek. Przejedź obok domku letniskowego, by zmusić go do ucieczki i jedź w ślad za nim strzelając zajadle. Kiedy padnie, sfotografuj trupa i wracaj do nowego domu.

29. FIRST DATE – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Wprowadzenie do misji kuzynki Cesara, znanej nam skądinąd Cataliny. Na nieszczęście mieszka ona jakieś pół stanu od Angel's Peak, co oznacza, że albo zgodzisz się na wymuszone wojaże, albo wybulisz się na dom w Blueberry (10 kawałków i ani centa mniej, man).

Z proponowanych czterech „robótek" jedna rozpoczyna się w miasteczku, w którym spotykasz Catalinę – w Dillimore.

29a. TANKER COMMANDER – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Wskakuj do kabiny TIR-a i manewruj tak, by „złapać" cysternę. Jedź, posiłkując się mapą i nie przejmując pościgiem, we wskazane miejsce. UWAGA: nie zgub termosu!

Po misji otrzymasz możliwość realizowania opcjonalnych misji transportowych.

30. BODY HARVEST – THE TRUTH (TT)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Jedź we wskazane miejsce – na farmę The Truth, następnie – „Farmę" kultystów. Nie próbuj eliminować strażników – omiń kompleks i skieruj się bezpośrednio w okolice pola, na którym pracuje poszukiwany kombajn. Tu przeskocz przez kamienne ogrodzenie i rozwalając strażników (uwaga: część z nich ma winchestery!) biegnij do kombajnu. Wykop kierowcę i sam zajmij miejsce w kabinie. Teraz pozostaje już tylko zaparkować go w stodole The Truth...

31. FIRST BASE – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Romans trwa...

31a. AGAINST ALL ODDS – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Kolejna z „robótek" dla Cataliny i z Cataliną. Najbliżej – Montgomery. Samo wyczyszczenie sejfu przy użyciu sprezentowanych ci ładunków wybuchowych nie powinno być trudne (trzymaj się z dala od eksplozji). Gorzej, że po małym szaleństwie Cataliny macie cztery gwiazdki na koncie. Na szczęście możliwa jest jazda na przełaj, a do Pay N Spray w Dilimore nie jest daleko...

32. WU ZI MU – CESAR (TELEFON)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Wyścig wozów sportowych w terenie! Buffalo Cataliny nada się w sam raz, ziom! Pamiętaj, że znacznie bardziej wymagającym przeciwnikiem jest teren, niż faktyczni przeciwnicy.

33. GONE COURTING – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

...płomienie miłości szaleją...

33a. LOCAL LIQUOR STORE – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Kolejna robótka – sklep z alkoholem w Blueberry natychmiast po przybyciu na miejsce zmienia się w wyścigi quadów. Urozmaiceniem jest ostrzał prowadzony przez Catalinę tuż przy twoim uchu i dwie walizki z pieniędzmi, które należy odebrać trupom uciekających.

34. MADE IN HEAVEN – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

...serce zostaje złamane.

34a. SMALL TOWN BANK – CATALINA

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Bank w Palomino Creek. Sprawy, jak zwykle z Cataliną, przybiorą zły obrót. Rozwal strażnika i zakładników, następnie – już po tym, jak rozlegnie się alarm – wszystkie trzy bankomaty ATM. Biegnij za Cataliną, odstrzeliwując kolejnych gliniarzy. Następnie wskakuj na motocykl i jedź śladem swej partnerki. Nie próbuj wyprzedzać – wywali się na blokadzie w Montgomery i będziesz musiał zatrzymać się tuż przy niej i pozwolić jej wsiąść. Rwij do jej jamy.

35. FAREWELL, MY LOVE – CESAR (TELEFON)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Kolejny wyścig samochodem sportowym (podstawionym ZR-350) po drogach i bezdrożach. Nie próbuj cisnąć do dechy – wywrotka jest znacznie groźniejsza niż tak zwani konkurenci.

36. ARE YOU GOING TO SAN FIERRO? – THE TRUTH (TT)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź do The Truth, który wreszcie ma twój towar. Jak się okaże – nie będziesz jedynym składającym mu wizytę. Łap miotacz ognia i przystąp do palenia zielska. Masz 5:30, by wyeliminować każdy mały zielony kwadracik z twojej minimapki. Pamiętaj, że możesz atakować przez szkło. Następnie, kiedy z upraw pozostanie już tylko wonny dym, podnieś wyrzutnię rakiet i przy jej pomocy upoluj krążący nad furgonetką śmigłowiec. Wskakuj do niej i śmigaj do wygranego w ostatnich wyścigach garażu w San Fierro.

SAN FIERRO

Wychodzisz na prostą, nigga. Masz trochę grosza, miejscówę – obskurny, ale własny garaż, i co najważniejsze: najbliższych – Kendl i Cesara. Czas zacząć oddychać pełną piersią!

37. WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR – CJ [CJ]

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Misyjka pozwalająca przyzwyczaić się do niezwykłego układu ulic San Fierro. Po prostu śmigaj w kolejne wskazane miejsca i baw się dobrze słuchając objawień The Truth. Nie przyzwyczajaj się jednak zanadto, CJ. Już za chwilę się zacznie, nigga!

38. 555 WE TIP – C.R.A.S.H. [CJ]

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Zadanie nie tyle trudne, co czasochłonne. Jedź do garażu hotelu Vank Hoff. Załatw parkingowego, by zgarnąć jego strój. Następnie ustaw się przed wejściem do hotelu i czekaj na sygnał. Przejmij samochód D.A. (niebieski merit, potwierdzeniem jego przybycia są słowa „That's the D.A. He's a good tipper.") i jedź nim do garażu. Masz 2:30, by wrócić z „ładunkiem", jednocześnie jednak nie wolno ci zrobić na autku ni kreski. Ustaw niezarysowany wozik w oznaczonym miejscu i... dzwoń po gliny.

39. DECONSTRUCTION – KENDL [CJ]

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

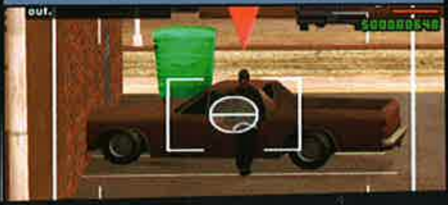
Nikt nie będzie napastować Kendl! Biegnij na plac budowy tuż przy garażu i rozejrzyj się. Twoim celem jest sześć baraków, twoim narzędziem – buldożer. Po zniszczeniu wszystkich – uwaga na czerwone beczki, które, zgadłeś, grożą wybuchem – przesuń, przy użyciu buldożera, tojtojkę we wskazane miejsce i... uczyń z niej kamień węgielny zalewając otwór betonem z betoniarki.

Uwaga: po misji otrzymasz namiary na szkołę jazdy samochodem.

40. PHOTO OPPORTUNITY – CESAR [TELEFON]

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Spotkaj się z Cesarem w wyznaczonym miejscu i razem – jego samochodem – jedźcie do Angel's Pine. Wejdź na dach sklepu Lovin' a Loan i przygotuj aparat. Twoim zadaniem jest uwiecznienie gąb czterech szefów syndykatu. Pierwszą będzie ta należąca do twojego starego dobrego ziomusia: Rydera...



41. JIZZY – PLEASURE DOMES [BŁĘKITNA CZASZKA NA MAPIE]

POZIOM TRUDNOŚCI: 7/10

Pierwsza naprawdę trudna misja w San Fierro. Jedź do Pleasure Domes w północnej części San Fierro, by spotkać się z Jizzym. Zacznij zadanie wskakując w jego broadwaya i odwożąc ho do hotelu w Downtown. Staraj się nie rozbijać zanadto – dobry stan samochodu będzie ci bardzo potrzebny później. Po odstawieniu dziewoi do klienta będziesz mieć 4 minuty, by rozwalić konkurencyjnego "opiekuna" w Hashbury. Najlepiej wysiądź z samochodu i rozwal go pojedynczym strzałem w głowę. Kolejnym krokiem jest ocalenie dziewczyny pod mostem w Foster Valley. I znów – wysiądź, oddaj dwa strzały i znów wskakuj w samochód.

Teraz trudna część misji. Panna, którą wiozłeś do hotelu, znalazła protektora – pastora w białej limo. Znajdź go i rozwal zarówno limuzynę z pastorem, jak i ranchera z obstawą. Niestety, nie będzie to łatwe. Jedyny sposób to drive-by, a i wtedy niezbędne jest wiele, wiele kul, by zmienić limo w wielką kulę ognia...

Po rozwaleniu pastora i obstawy wróć do Pleasure Domes.

42. MOUNTAIN CLOUD BOYS – WOOZIE [W]

POZIOM TRUDNOŚCI: 6/10

Wskakuj w samochód Wooziego, jedź na miejsce spotkania i... przygotuj się na atak Wietnamczyków. Jak zwykle – mierz uważnie i strzelaj celnie, bacząc przy tym na Wooziego, który uparcie pcha się pod lufę. Uważaj też na snajpera na daszku po lewej w alejce – na niego zwykły SMG może nie wystarczyć.

Dotarcie do samochodu to nie koniec twoich problemów. Zostaniesz zaatakowany przez trzy inne, pełne wietnamskich strzelców. Rozwal je egzekwując bezlitośnie drive-bye.

43. RAN FA LI – WOOZIE [W]

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź do podziemnego garażu lotniska (sekcja D) i znajdź porzucony samochód. Wskakuj za kółko i jedź, unikając zablokowanych wyjazdów i namolnych motocyklistów (drive-by?), aż do garażu w dokach na północy miasta. Jeśli ucieczka z garażu kosztowała twój samochód zbyt wiele wysiłku – odwiedź Pay N Spray, który przywróci mu pierwotny stan.

44. LURE – WOOZIE [W]

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Wyścig z punktami kontrolnymi z dodatkowymi atrakcjami w postaci ostrzeliwujących się dzielnie (ale na szczęście niecelnie) Wietnamczyków w samochodach i – uwaga – na motocyklach.

45. AMPHIBIOUS ASSAULT – WOOZIE [W] – 20.00-6.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 6/10

Uwaga: podjęcie zadania wymaga pojemności płuc nie mniejszej niż 20%. Oznacza to, że jeśli dotąd unikałeś kąpieli (a głowę dam, że tak było), będziesz musiał potrenować nurkowanie...

Jedź we wskazane miejsce w dokach i wskakuj do wody. Twoim celem jest transportowiec stojący na redzie. Problemem – wodne patrole wokół niego. Na szczęście widzą cię one (i atakują) tylko wtedy, gdy poruszasz się NA powierzchni. Oznacza to, innymi słowy, że wolno ci poruszać się jedynie POD wodą, wynurzając się tylko po to, by w bezruchu łapać oddech. Pamiętaj też, by unikać światła reflektorów na dziobie i rufie – najlepiej przepłynąć POD statkiem.

Wejdź na pokład statku ([SHIFT]) i przygotuj na skradanko w kierunku mostka. Jedyna broń, jakiej możesz użyć, to nóż, jednak ten, w parze ze śmiertelnym ciosem (PPM na nieświadomym celu, następnie LPM, by zadać cios) sprawdza się aż za dobrze. Naturalnie cała misja staje się jeszcze prostsza, jeśli masz pistolet z tłumikiem, ale...

Zamocuj nadajnik i uciekaj, ponownie poruszając się wyłącznie pod powierzchnią, na brzeg.

46. THE DA NANG THANG – WOOZIE [W]

POZIOM TRUDNOŚCI: 6/10

Pierwsza część misji jest krótka i prosta: strzelaj we wszystko, co strzela w twoim kierunku. Druga część, cóż, to powolne i ostrożne eliminowanie kolejnych napastników.

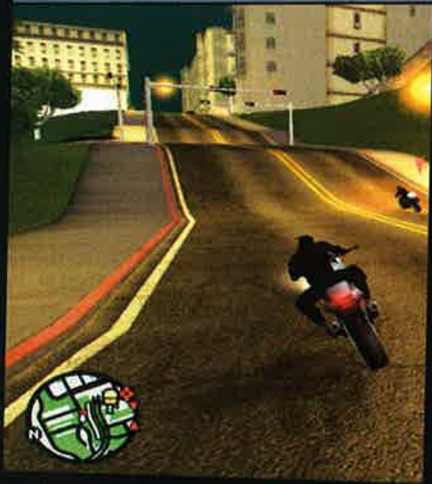
Wejdź na pokład statku i przy użyciu noża (stealth kill) zabij najbliższego strażnika. Odbierz mu broń i wspinaj się po kontenerach. Zabij kolejnego strażnika i zabierz mu pistolet maszynowy. W ten sposób, nie śpiesząc się, bo pośpiech to zły doradca, zmierzaj w kierunku wskazanego celu. (Na górze, pomiędzy kontenerami, znajduje się serducho – zapamiętaj to miejsce i wróć po nie, kiedy będzie potrzebne.)

Walka pod pokładem to klasyka walki w pomieszczeniach. Przykucnij i turlaj się za narożniki egzekwując należne napastnikom headshoty. Uwolnij uchodźców strzałem w kłódkę kontenera i śmigaj na mostek rozwalić tego, który ich uwięził. Walka na katany ze Snakeheadem nie jest trudna – pamiętaj jedynie, by zadać pierwszy cios i walić, dopóki jego ciało nie znajdzie się pod twoimi stopami. (Możesz także po prostu go zastrzelić.) Wróć do uchodźców i płyń pontonem w oznaczone miejsce.

47. T-BONE MENDEZ – PLEASURE DOMES (niebieska czaszka na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź we wskazane miejsce i... przesiądź się na motocykl. To prawdziwy potwór, więc nie powinieneś mieć problemów, by dogonić uciekających i... podkraść im (LPM) poszukiwane paczki. Możesz także – ale, paradoksalnie, tak jest trudniej – próbować ich zestrzelić. Po odzyskaniu wszystkich czterech paczek wróć do Pleasure Domes.



48. MIKE TORENO – PLEASURE DOMES (niebieska czaszka na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

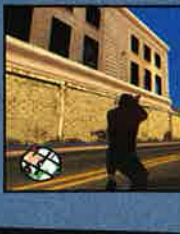
Limit 5:30. Trzy miejsca do odwiedzenia – znany ci już dobrze plac budowy w Doherty, doki w Easter Basin, wreszcie – bingo! – na lotnisko Easter Bay. Po przejechaniu bramki (trup przy bramie potwierdzi trafność wyboru) skręcaj w kierunku nasilania się sygnału.

Twoim celem jest furgonetka przewożąca Toreno i dwa motocykle osłony. Najlepszy sposób na eskortę to drive-by. Po wyeliminowaniu ludzi i uwolnieniu Toreno pomóż strzelcom zdewastować furgonik i... wskakuj do białego limo. Trzy gwiazdki, które zarobiłeś w trakcie misji, usuń w Pay N Spray nieopodal twojej miejscówy. Wróć do Pleasure Domes.

49. OUTRIDER – T-BONE MENDEZ [JC]

POZIOM TRUDNOŚCI: 6/10

Jedź we wskazane miejsca. Weź snajperkę i wyrzutnię rakiet i wskakuj na podstawionego sancheza. JAK NAJSZYBCIEJ – na przełaj! – śmigaj w kierunku pierwszej blokady. Rozwal samochody rakietami, ludzi – dowolnie – snajperką, lub – szybciej! – z karabinu. Operację powtórz w drugiej i trzeciej blokadzie. W tych zwracaj uwagę na strzelców w oknach przyległego budynku. Po usunięciu trzech blokad przemieść się do czwartej i... zgadłeś, rozwal ją rakietami. Jeśli furgonik przetrwał – brawo – wygrałeś prawo do eskortowania go do końca misji. Zaraz po tym, nie bacząc na trzy gwiazdki, śmigaj do domu i zapisz stan gry.



50. SNAIL TRAIL – C.R.A.S.H. [JC]

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Kolejna łatwa, ale czasochłonna. Rozpocznij ją dysponując motocyklem. Jedź nim po snajperkę ukrytą na pobliskim placu budowy i zaraz po tym – na przełaj – na stację. Jedź w ślad za pociągiem, ale wyprzedź go i jedź jak najszybciej do stacji Market w Los Santos. Wyjedź po schodach na zewnątrz i ustaw się tak, by mieć oko na wyjście. Zaczekaj na reportera i jedź w ślad za taksówką na molo w Santa Maria Beach w taki sposób, by się nie zorientował, że jest śledzony (stary dobry Spook-o-meter). Rozwal obydwu rozmawiających i... przed tobą długa droga do domu, ziom...

51. ICE COLD KILLER – CESAR [JC] – 20.00-6.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź do Pleasure Domes i... zastrzel wartowników. Następnie przestrzel wszystkie opony w broadwayu Jizzy'ego i... po rusztowaniu mostu śmigaj na górę, nad budynek. Zeskocz na świetlik i podejdź do okienka. Na zewnątrz (biegnij do drzwi) znajdź Jizzy'ego, który właśnie przekonuje się, że jazda na czterech kapciach to wyjątkowo głupi pomysł i... uwolnij go od zmartwień doczesnych, by odzyskać telefon.

52. PIER 69 – CESAR (TELEFON)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Spotkaj się z Cesarem na dachu budynku naprzeciw posiadłości Pier 69 w północnej części San Fierro. Wykorzystaj sprezentowaną snajperkę (czy raczej pociski do niej), by wyeliminować strażników na dachu. Następnie biegnij w kierunku domu i przygotuj na twoje ulubione 'kucaj i tocz się'. Twoim celem jest T-Bone Mendez, po jego śmierci zaś... ziom Ryder, który rzuci się do ucieczki wpław. Skacz za nim i płyń do motorówki. Zaprezentuj Ryderowi modelowy drive-by...

53. TORENO'S LAST FLIGHT – CESAR (JC)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

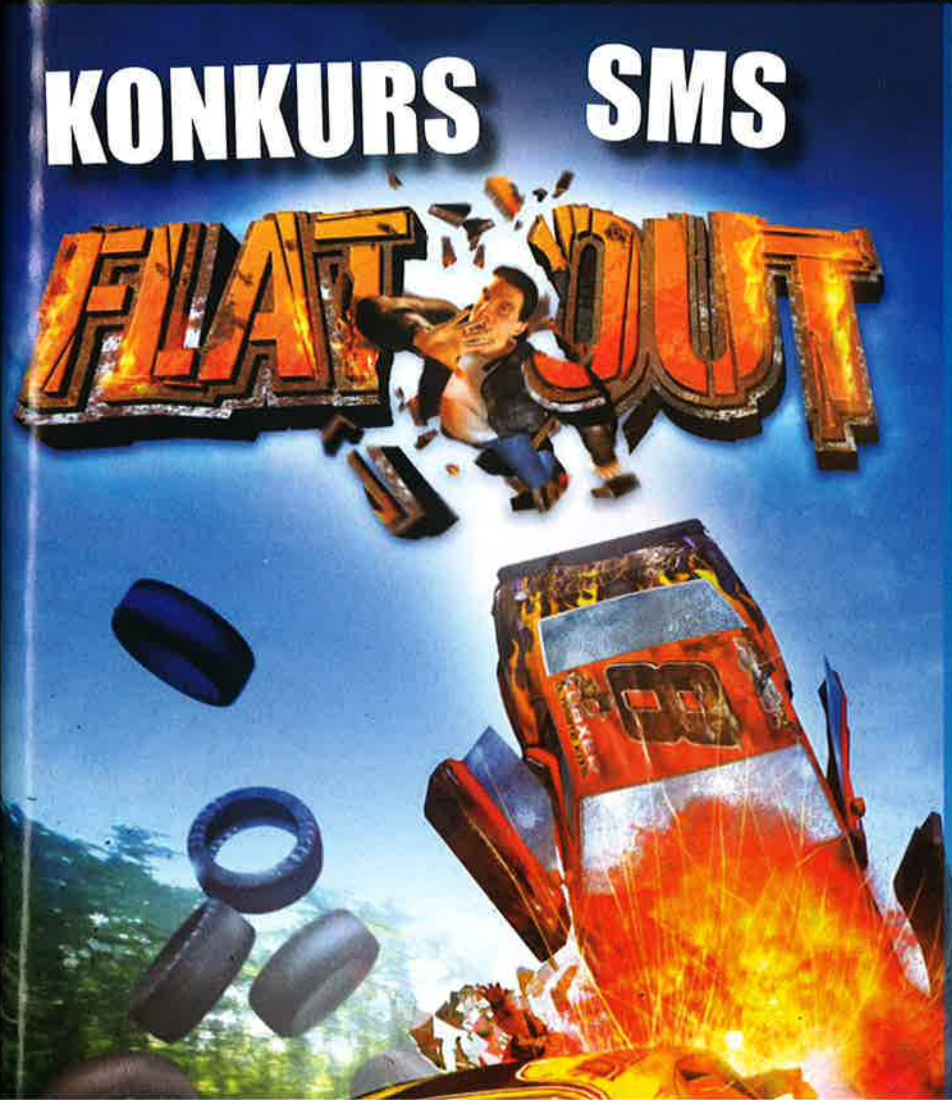
Jedź na lądowisko dla śmigłowców w Downtown. Wyeliminuj strażników i biegnij po schodach na górę. Nie zdążysz – śmigłowiec ucieknie. Zbierz wyrzutnię rakiet i – już na dole – podstawiony FCR-900. Wjedź na autostradę, WYPRZEDŹ śmigłowiec, zatrzymaj się, przygotuj i dwiema rakietami zmień zbliżający się pojazd w kulę płonących gazów.

54. YAY KA-BOOM-BOOM – WOOZIE (TELEFON)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Jedź po przygotowany wóz, następnie we wskazane miejsce – do fabryczki w Doherty. Zastrzel wartownika przy bramie, by sprowokować pozostałych do otwarcia jej, i wjeżdżaj do środka. Wykorzystaj rampę, by wbić do budynku, następnie śmigaj do głównej sali i zaparkuj furę przy zbiorniku z chemikaliami. Uzbrój bombę (LPM) i wyrywaj sprintem z budynku.

Po wybuchu rozwal nadbiegających (w razie potrzeby odnów zdrówko korzystając z serducha w ruinach fabryki) i kieruj się, eliminując strażników, w stronę bramy. Ta okaże się zamknięta, co zmusi cię do improwizacji. Użyj samochodu i rampy, by przeskoczyć ogrodzenie (uwaga – mierz dokładnie w środek rampy!).



NAGRODY:
2 KIEROWNICE
SAITEK R80
SPORTS WHEEL,
20 GIER FLATOUT

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Polskim dystrybutorem gry FlatOut jest firma

A. Nicolas Games
B. Cenega
C. EA Polska

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.FO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij smsem pod numer **7164**!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 9 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest:
NICOLAS GAMES
ardsoft.pl

PUSTYNIA

To wciąż jeszcze nie Las Venturas, bazą operacyjną pozostaje wciąż San Fierro, ale jesteś już blisko, JC, bardzo blisko... .

55. MONSTER - ? (TELEFON; ?)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź na wskazaną farmę. Czeka cię test w postaci wyścigu po bezdrożach przy użyciu monster trucka. Nie jest to trudne – limit 6:30 i 35 punktów kontrolnych – więc nie ryzykuj bezmyślnie, zwłaszcza gdy nie jesteś pewien, czy za wzgórzem nie czai się urwisko...

56. HIJACK – TORENO (T)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Dogoń postawionym motocyklem ciężarówkę na autostradzie w San Fierro. Ustaw się przy kabinie kierowcy, by Cesar mógł wbić do środka. Przesiądź się do ciężarówki i jedź nią do swego garażu w Doherty.

57. INTERDICTION – TORENO (TELEFON; T)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź we wskazane miejsce i zbierz wyrzutnię rakiet, następnie – wybranym pojazdem (polecam sancheza) – udaj się tam, gdzie odbyć się ma zrzut. Cel misji: eliminować śmigłowce oznaczone czerwonymi trójkątami. Dokonasz tego siejąc wkoło rakietami. Amunicję w razie potrzeby uzupełnisz zbierając wyrzutnię z szopy. Podobnie jest ze zdrówkiem. Pamiętaj, że łatwiej jest wyeliminować śmigłowiec, niż walczyć z wyskakującymi z nich po chwili agentami. Wróć do El Castillo del Diablo, zbierz przesyłkę, i dostarcz we wskazane miejsce.

58. VERDANT MEADOWS – TORENO (T)

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Jedź na opuszczone lotnisko i... kup je. Uwaga: waga ciężka – 80 tys. dolarów.

59. LEARNING TO FLY – TORENO (LOTNISKO)

POZIOM TRUDNOŚCI: 9/10

Niestety, nie mam dobrych wieści. Musisz zaliczyć wszystkie 10 zadań związanych z awiacją. Pociesz się jednak – to, co najgorsze – pilotowanie samolotów – zajmuje tylko cztery dziesiąte programu szkoły latania...

60. N.O.E. – TORENO (LOTNISKO)

POZIOM TRUDNOŚCI: 8/10

Kolejna misja z samolotem w roli głównej. I znów, jak wcześniej, ciężko skutecznie radzić na odległość. Pamiętaj, że musisz trzymać się jak najniżej (leć kanionem) i nie panikuj, gdy złapią cię na radarze, lecz po prostu obniż pułap i pozwól, by twa „visibility" znikła. Po zaliczeniu punktu kontrolnego wracaj na lotnisko i – uch – wyląduj na pasie i dokołuj we wskazane miejsce.

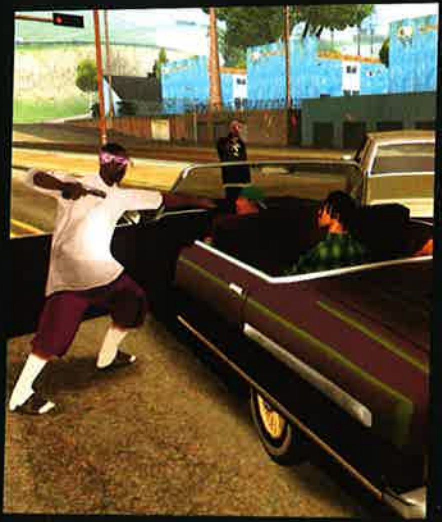
61. STOWAWAY – TORENO (LOTNISKO)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Natychmiast po rozpoczęciu misji ciśnij [W] i goń startujący samolot. Nie próbuj jechać za nim – z wnętrza sypią się beczki. W chwili gdy będzie (niemal) odrywać się od ziemi – wjedź na rampę.

Druga część zadania jest łatwa, prosta i przyjemna. Przyj w stronę dziobu samolotu, uważając na toczące się beczki i eliminując nożem lub kataną (w żadnym razie bronią palną!) kolejnych agentów. Ostatniemu zabierz spadochron, podrzuć ładunek wybuchowy i biegnij na tył samolotu. Stań na rampie, odpal ładunek, wybierz spadochron i skacz!

W powietrzu otwórz spadochron i rozkoszuj się swobodnym opadaniem...



62. BLACK PROJECT – THE TRUTH (LOTNISKO) – 20.00-6.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 6/10

Pierwsza część misji, naziemna, wymaga dotarcia do wieży kontrolnej oznaczonej żółtym trójkątem. Najłatwiej przedostać się do niej idąc tuż przy ogrodzeniu bazy – by unikać świateł reflektorów – i eliminując żołnierzy znajdujących się na kursie kolizyjnym. Po dotarciu do wieży i komunikacie o otwarciu wrót w magazynie w centrum bazy BIEGNIJ sprintem do wejścia – powinieneś zdążyć, niż rozlegnie się alarm.

Wewnątrz wszystko sprowadza się do tego, jak dobrze opanowałeś technikę poruszania się w pozycji kucznej i toczenia po ziemi. Przemierzaj bazę kierując się ku 'Defence Control Room', w którym wyłączysz obronę rakietową bazy. Nie przejmuj się też zanadto ubytkami pancerza – w bazie znaleźć można aż cztery kamizele. Zejdź na dół i zastrasz naukowca, który z radością odda ci swoją kartę dostępu. Z nią zejdź w dół po schodach szybu (uwaga na żołnierzy na schodach!) i weź plecak rakietowy. Użyj go, by uciec z bazy i dotrzeć we wskazany punkt.

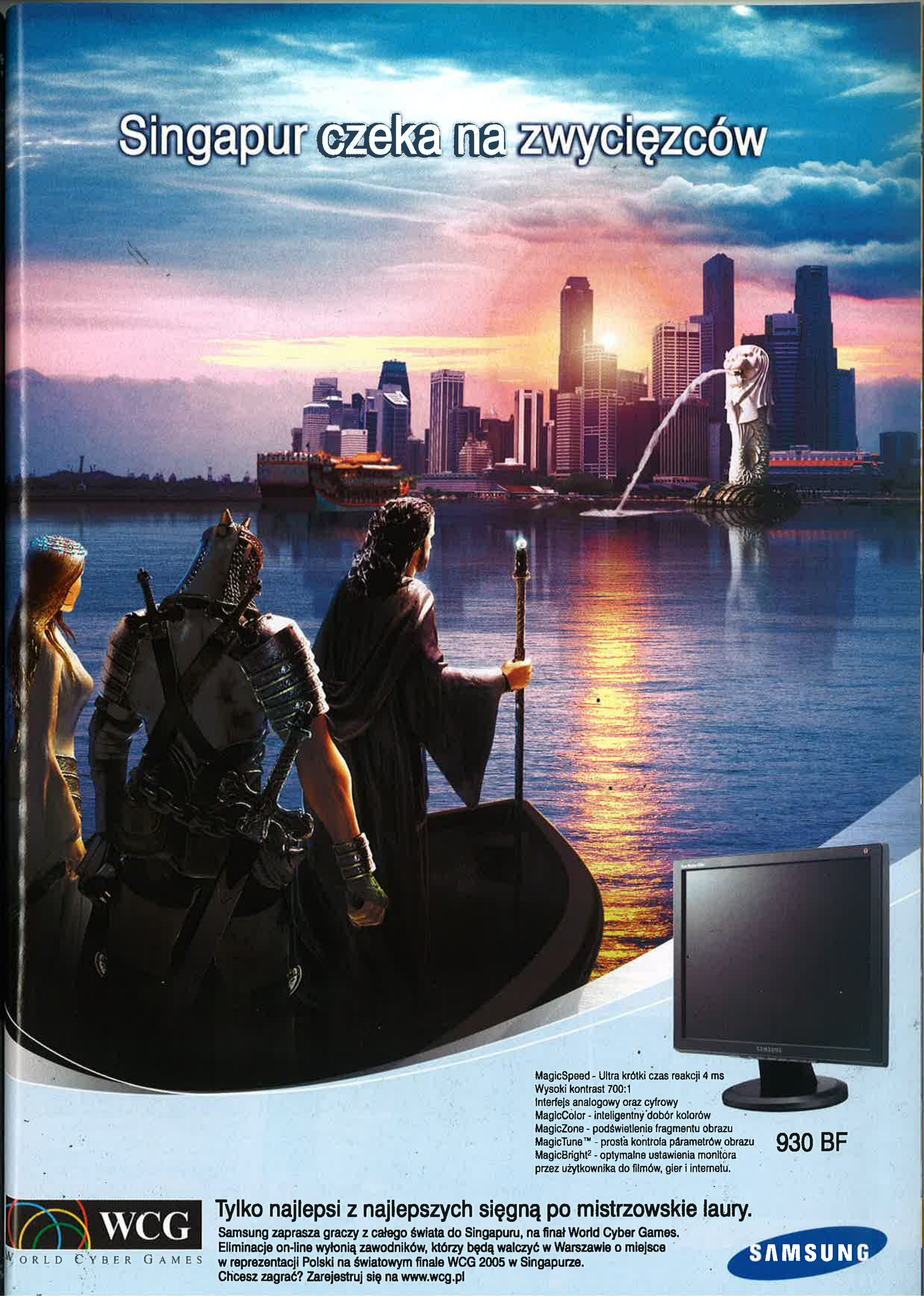
63. GREEN GOO – THE TRUTH (LOTNISKO) – 20.00-6.00

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Znajdź transport wojskowy i taktycznie zaatakuj go od tyłu. Eliminuj kolejnych żołnierzy (możesz wylądować na pociągu) i niszcz kolejne skrzynie. W trzeciej kolejnej (niestety) znajdziesz poszukiwane „coś". Wracaj z tym „czymś" na lotnisko i oddaj to „coś" The Truth.

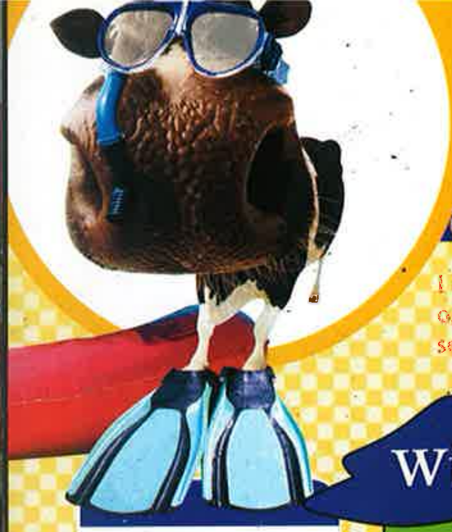
Uwaga: po zaliczeniu misji lotnisko zaczyna generować dochód dzienny w wysokości maksymalnej 10,000 dolarów. Na lotnisku pojawi się także plecak rakietowy.

Za miesiąc: Las Venturas i powrót do domu! Misje dodatkowe i misje związane z biznesami! Lokacje tagów, podków, kwiatów, małży, zdjęć, broni i skoków kaskaderskich! Tajemnice dziewczyn! Grove 4 Life, nigga! Peace. OG Jam.


Singapur czeka na zwycięzców
MagicSpeed - Ultra krótki czas reakcji 4 ms
Wysoki kontrast 700:1
Interfejs analogowy oraz cyfrowy
MagicColor - inteligentny dobór kolorów
MagicZone - podświetlenie fragmentu obrazu
MagicTune™ - prosta kontrola parametrów obrazu
MagicBright² - optymalne ustawienia monitora
przez użytkownika do filmów, gier i internetu.
930 BF
WCG
WORLD CYBER GAMES
Tylko najlepsi z najlepszych sięgną po mistrzowskie laury.
Samsung zaprasza graczy z całego świata do Singapuru, na finał World Cyber Games.
Eliminacje on-line wyłonią zawodników, którzy będą walczyć w Warszawie o miejsce
w reprezentacji Polski na światowym finale WCG 2005 w Singapurze.
Chcesz zagrać? Zarejestruj się na www.wcg.pl
SAMSUNG

ELO!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ



I cóż? I znów doczłapaliśmy do wakacji... Gęba się sama w uśmiechu rozciąga – ale to nie oznacza, że nie można jej dodatkowo pomóc. Postaraliśmy się o to wraz z zaprzyjaźnionym serwisem joemonster. Dobrej zabawy!

Conan O'Brien gadki wybrane II

Elton John ogłosił, że wyjdzie za swojego długoletniego partnera Davida Furnisha. Podobno uwierzył, że dwóch mężczyzn może się pobrać, kiedy zobaczył ślub księcia Karola i Camilli Parker Bowles.

* * *

Na konwencie Star Wars fani głosowali na ulubioną obcą formę życia. Pierwsze miejsce zajął Wookie. Fani Star Wars zdecydowali, że drugą ulubioną obcą formą życia są dla nich kobiety.

* * *

Dwóch prawników Michaela Jacksona pokłóciło się na parkingu przed sądem i zaczęło na siebie krzyczeć. Panowie ponoć zachowywali się tak dziecinnie, że sam Michael zaczął się do nich zalecać...

* * *

Na rynku pojawiło się urządzenie do analizy oddechu, które potrafi stwierdzić, czy twoje dziecko paliło maryśkę. Najprawdopodobniej polega to na tym, że jeśli dasz to urządzenie dziecku, a ono się nim zaciągnie i poda je dalej, to znaczy, że już kiedyś paliło jointy.

Wielkia Beznadzieja Białych...

...czyli krótko (góra 53 s.) o Gołocie

- Dlaczego Gołota nie spie***lił z ringu podczas walki z Brewsterem?
- Bo nie zdążył...

***

Trener do Gołoty po walce:
- No pięknie, muszę powiedzieć, że naprawdę przestraszyłeś przeciwnika.
- Jak to?
- Przez trzy minuty, zanim wstałeś, był przekonany, że cię zabił!

* * *

Przychodzi Brewster do stolarza, a tam Gołota na deskach.

* * *

TVN przed najnowszym występem Gołoty wyświetli planszę „radzimy nie mrugać podczas transmisji, bo przegapicie walkę".

***

Małysz dłużej leci niż Gołota walczy...

* * *

Teleekspres zamierza następną walkę Gołoty transmitować na żywo – by prowadzący miał czas zaczerpnąć oddech.

* * *

Tele-Market: Już dziś oferujemy państwu Mini-CD z zapisem walki „Gołota vs. Brewster".

* * *

Idea rozwiązuje kontrakt z Otylią Jędrzejczak, teraz Gołota będzie reklamować naliczanie sekundowe.

* * *

- Jaka jest najnowsza jednostka czasu?
- Jedna Gołota... 53 sekundy.

* * *

- Halo?
- Mówi Andrzej Gołota, zajmę panu najwyżej minutkę...

* * *

Gołota – to ludzka rzecz upadać.

* * *

To oburzające – nigdzie nie można obejrzeć skrótu walki Gołoty – wszędzie pokazują ją w całości!

***

Trzymaj się, Endrju, od dzisiaj na znak zwycięstwa podnosimy obie nogi do góry.

***

Gołota przegrywa szybciej niż moja nagrywarka.

***

Powstają nowe przysłowia:
- Robota nie Gołota – nie ucieknie.
- Nie kopie się Gołoty.
- Sodoma i Gołota.
- Zrobić z kogoś Gołotę.
- Tępy jak Gołota w ringu!
- Wybierać się jak Gołota po mistrzowski pas.
- Raz Gołocie śmierć.
- Patrzeć jak Gołota na malowane wrota.
- Lepsza ubrana na dachu niż Gołota na deskach.
- Dziś dostałem jak Brewster od Gołoty.
- Co nagle, to po Gołocie.

Autentyki

Menedżer z firmy XXX zaprosił kilku informatyków od naszego klienta na kolację na rynku wrocławskim. Restauracja spokojna, ale jak się czasem zdarza, blisko nich siadła grupka panów z bardzo szerokimi karkami i złotymi łańcuchami. Oczywiście odbierają komórki i rzucają tekstami typu *„ten na granicy to k**** nasz, bierz bmke do Sergieja"*. Nasi, jak to informatycy, siedzieli skromnie starając się nie zwracać na siebie uwagi. W pewnym momencie zadzwonił telefon do jednego o problemie na produkcji, chłopcy rozmawiają i pada zdanie *„no to trudno, skilluj go, jak inaczej nie możesz"*. Po rozmowie jeden z kolegów z szyją odwraca się, patrzy na naszego i z uznaniem w głosie mówi: „szacun!".

* * *

W sobotę papa wchodzi do domu, dzierżąc naręcze tulipanów pstrokatych. Wszedł i kwiecie wręczył mamie.
- A to co? – ta zrobiła oczy jak przerażony kot – Jakaś okazja?
Spojrzałam na tę scenkę przecudnej urody i walnęłam się w czoło.
- Boże, przecież wy macie dzisiaj rocznicę ślubu – mówię – Przepraszam, zapomniałam na śmierć.
- Ja też zapomniałam – rzuca mama.
Ojciec zrobił dziwną minę.
- A ja tego dnia nie zapomnę – wycedził przez zaciśnięte zęby. – Nigdy.

* * *

Podczas imprezki koleżance stłukła się szklanka. Napitek wziął i się rozlał – więc co – trzeba było wytrzeć. Equipment do wycierania był oczywiście w łazience. Traf chciał, że w łazience zamknęła się koleżanka Patrycja. A że sprawa była nagląca, pół podłogi się lepi od jakiegoś obrzydliwego drinka i nie ma jak przejść, więc Kaśka postanowiła Pati lekko popędzić. I odezwała się w te słowa:
- Patrycja! Wyłaź szybko z kibla, bo jakaś szmata jest nam potrzebna!

Nie muszę chyba dodawać, że Patrycja obraziła się śmiertelnie.

Prawne triki

Adwokat z Charlotte, Północna Karolina, zakupił pudło bardzo rzadkich i bardzo drogich cygar, po czym ubezpieczył je od ognia. W ciągu miesiąca, wypaliwszy je wszystkie nawet bez zapłaty pierwszej raty za polisę ubezpieczeniową, zgłosił do firmy ubezpieczeniowej żądanie odszkodowania. W swoim pozwie adwokat napisał, że cygara zostały utracone w „całej serii drobnych spaleń". Firma ubezpieczeniowa odmówiła zapłaty, jako że ubezpieczony zużył cygara w „normalny sposób". Adwokat założył sprawę w sądzie i wygrał! W uzasadnieniu sędzia zgodził się z firmą ubezpieczeniową, że żądanie jest niepoważne. Tym niemniej stwierdził, że adwokat właściwie się ubezpieczył i w polisie nie było określenia, co znaczy „normalny lub nienormalny sposób utraty przez spalenie". Zamiast złożyć sprawę do sądu apelacyjnego, firma ubezpieczeniowa zapłaciła adwokatowi $15 000 za cygara utracone w wyniku spalenia. Natychmiast gdy adwokat zrealizował czek, firma ubezpieczeniowa zgłosiła do prokuratury... 24 przypadki celowego podłożenia ognia i adwokat został aresztowany. Z jego zeznaniami ze sprawy o odszkodowanie w ręku firma ubezpieczeniowa poszła do sądu i adwokat został skazany za celowe spalenie swojego ubezpieczonego mienia celem wyłudzenia odszkodowania na 24 miesiące więzienia i $24 000 odszkodowania. I dobrze mu tak, cwaniaczkowi.

Fajne historie z prawem dzieją się w Anglii. Pewien student Oxfordu znalazł przepis, że każdemu studentowi w czasie sesji przysługuje za friko spora baryłka piwa „dla pokrzepienia ciała i dla nadania duchowi wigoru". Przepisu nigdy nie uchylono, więc gościu zażądał od uniwerku owej baryłki – i dostał ją, z przeprosinami nawet, że władze o tym zapomniały. Trochę mina mu zrzedła, gdy podczas egzaminu został ukarany sporą grzywną... za brak szpady. Inny przepis z tamtych lat bowiem określał dokładnie, jak ma wyglądać strój studenta zdającego egzaminy. „Dziwnym trafem" koszt grzywny równał się dokładnie wartości owej baryłki piwa.

Podobna historia przydarzyła się podczas II wojny światowej pewnemu majorowi RAF-u. Gdy przeczytał uważnie angaż, z uciechą odkrył, że służy w wojsku od roku... 936. Wojak natychmiast wystosował list do rządu Jej Królewskiej Mości z żądaniem wypłaty zaległego od ponad 1000 lat żołdu. Z procentami wyliczył to sobie na – dla okrągłości – 1 000 000 funtów. A był to czas, gdy można było za 100 funtów miesięcznie żyć jak panisko. Urzędnicy stwierdzili, że faktycznie wszystko się zgadza – urzędnik JKM bowiem nigdy się nie myli – i ten milionik się należy. Zostanie wypłacony natychmiast po tym, jak tylko pan major rozliczy się z zaległego podatku dla króla Wilhelma Zdobywcy – którą to daninę każdy wasal płacić musiał. A żadne źródła historyczne nie stwierdziły, by osobnik o takim nazwisku ją uiścił. Wraz z procentami itd. wyszła kwota 1 mln 100 funtów. I jeśli w ciągu tygodnia kwota nie zostanie wpłacona, pan major zostanie aresztowany za oszustwa podatkowe. W drodze wyjątku urząd skarbowy gotów jest na opcję zerową – w zamian za zaległy milion żołdu odpuści milion kary – ale brakujących 100 funtów już nie odpuścił. I majorowi odechciało się odtąd drzeć łacha z urzędników JKM...

Różności

Żona wstaje rano, spogląda w lustro. Oblicze straszne, oczy podkrążone, włosy potargane... Popatrzyła na męża, zadumała się i myśli: *Jakie to szczęście, że ciebie znalazłam! I jaki ty głupi byłeś!*

* * *

Facet wszedł do kibelka u siebie w domu, wziął telefon komórkowy i dzwoni na domowy swój, odbiera żona:
- Moja droga, kocham cię! – i się rozłączył, szybko wychodzi z klopa i do małżonki:
- Kochanie, kto dzwonił?
- Eeee... przyjaciółka... mmm... chciała o coś zapytać... Nic takiego ważnego...

* * *

Rozmawiają dwie babcie. W pewnym momencie jedna pyta:
- Jak ja się nazywam?
Druga przez chwilę milczy, w końcu odpowiada:
- Kogo sprawdzasz? Siebie czy mnie?

* * *

Mój dziadek ciągle narzeka – że koszty życia strasznie wzrosły w dzisiejszych czasach. Mówi: „...pamiętam, kiedy byłem młody – mama mi dała 5 złotych na zakupy, a ja wróciłem do domu z pełną reklamówką – wędliny, mleko, chleb, ser, masło, konfitury. A teraz co?!! Wszędzie te lustra, te kamery!".

* * *

Uprasza się pasażerów o szybkie regulowanie należności za przejazd! W pociągu pracuje jeden konduktor i dwóch kieszonkowców.

* * *

Jeśli drogę przebiegnie ci czarna babcia, czarna wnuczka, czarny Mruczek, czarna Kicia, czarna kurka, czarna gąska, czarny bociek, czarna żabka, a na ostatku kawka, też czarna, to znaczy, że dziadek zamiast rzepki wyciągnął kabel wysokiego napięcia.

Pierwszego maja, około 23.30, wybrałem się do całodobowego sklepiku na sąsiedniej ulicy w celu zakupienia fajek. Po drodze wykalkulowałem, że zakupię sobie jeszcze trzy browary: dwa na już i jeden na rano. Stanąłem przy ladzie za obszczymurkiem pakującym do reklamówki jabole. Panienka pyta, co mi podać.
- Dwie paczki Marlboro i trzy te... no... gapiłem się na półkę, wahając się pomiędzy Lechem a Tyskim – No, trzy te... no... Panienka bez słowa sięgnęła pod ladę i skasowała mi paczkę Durexów.

* * *

Kilka lat temu siedzimy sobie w pracy, w pokoju socjalnym i spożywamy jakieś gotowce ze sklepu zwane szumnie śniadaniem. Mój kolega przegląda gazetę i w pewnym momencie mówi:
- Cholera, piszą, że wódka znów zdrożeje.
Akurat wchodzi murarz zatrudniony chwilowo do jakichś doraźnych prac.
- Co, co pan powiedział? – pyta kolegi.
- Mówię, że piszą, że wódka znów ma zdrożeć.
Murarz zamyślił się przez chwilę, westchnął i ściśniętym głosem:
- No k**wa, trudno, skończą się dzieciom pączki, drożdżóweczki...

Internetowe dialogi

(autentyki!)

Pamiętajcie tylko, że nie wszyscy biorący udział w dyskusji mówili serio.

O WIRUSACH

- Mnie zawirusowanie nie grozi, bo mam laptopa, a nie jakiegoś tam Windowsa! Lepiej, głupki, sprzedajcie Windowsy i kupcie laptopy i problem z głowy!
- W laptopie ma system palmtop.
- Wiesz w ogóle, co to jest laptop, a co to jest Windows?
- A ty wiesz, co to jest prowokacja? :)

***

- Nie groźne mi robaki, bacterie i inne wirusy, bo mam kompka za 9 i pół tysiąca złotych! Oprze się każdej zarazie!
- Ciekawe, czy ty oparłabyś się za 9 i pół tysiąca?

***

- Dobrze, że mam Internet radiowy, nic mi nie wejdzie... A wy, co macie kable, drżyjcie!
- Chyba też zmienię na radiowy, bo jest bezpieczny.
- Bezpieczny to jest wybielacz, który nie niszczy kolorów (zapomniałem nazwy).
- Ale wy tępi jesteście. Sposób połączenia z Internetem nie ma znaczenia czy złapiecie wirusa, czy nie!
- Ważne, czy robi się to z zabezpieczeniem, czy bez.
- Ja mam radiowy, ale nie wiedziałem, że taki jest bezpieczniejszy niż kablowy. Dlaczego? Niech mi to ktoś wytłumaczy? Czy to znaczy, że np. już nie potrzebuję programu antywirusowego? Proszę o odpowiedź!
- No jaaasne! Przecież jak masz radiowy, to nie masz kabla i nie ma jak ci wirus wejść. Przecież nie wejdzie oknem, a na fali radiowej się nie uniesie, bo jest za ciężki.
- Niektóre potrafią daleko skakać.
- A ja nie mam radiowego ale szczerze mówiąc nie widzę różnicy.
- Jak nie ma różnicy, to po co przepłacać?

***

- Nie boję się, bo mam sim locka!!! Ja jestem absolutnie bezpieczny!
- A ja mam blokadę na klawiaturę i myszkę, ona w kagańcu chodzi.
- A u koleżanki myszka piszczy.
- Pewniejszy w działaniu byłby raczej psychiatra.
- A u mnie nie ma simlocka, tylko jakiś caps lock...

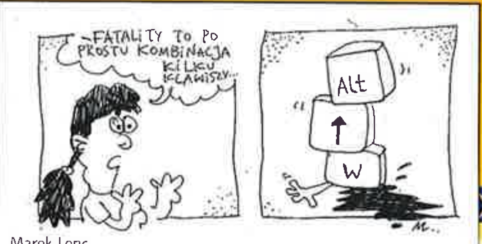
***

- Czy znacie jakiś program, który chroni komputer, aby żadna osoba nie mogła mieć wglądu w moje dane i pliki??? Proszę, bardzo mi na tym zależy.
- Ja znam taki program, to program ochrony świadków.
- Sejf. Porządny, z mocnymi drzwiami.
- Podejrzewam, że wygaszasz ekranu z hasłem, będzie prawdziwą linią Maginota dla twojej rodziny.
- Chowaj na noc do lodówki.

O KONFIGURACJACH

- Jesteście cieniasy – ja już używam system MP4 i nawet MP5 w wersji próbnej. Ale do tego trzeba mieć przyzwoity komp, jakich wy na pewno jeszcze nie macie. :)
- Ja mam MP7, i chodzi na zwykłym kompie.
- He, he, ja już mam MP8.
- A ja mam MP-34 z zapasowym magazynkiem!
- Zacofany jesteś, kolego, mam od roku MP-99 do kwadratu...
- Słabizna. Ja mam mp3 + twój + 1 więcej i to zawsze. Tak że nie masz szans. Mówię ci, seryjnie, nie masz co startować, ja mam lepsze.
- A ja mam mp384 i chodzi na Atari.
- A ja jestem z MPO!
- Ja mam prezerwatywę i też jestem zabezpieczony.

Marek Lenc



Marek Lenc

Żelazka

Gdyby Telekomunikacja Polska produkowała żelazka, w sklepach nigdy byś ich nie mógł znaleźć. Żeby dostać jedno żelazko, musiałbyś złożyć podanie, zapłacić i czekać przeciętnie 5 lat (rekordziści – 30 lat). Po otrzymaniu go zaoferowaliby ci superspecjalną ofertę promocyjną na prąd. Oferta byłaby przymusowa i polegałaby na tym, że przy każdym prasowaniu powyżej 12 godzin masz 3% zniżki, ale za to każde krótsze kosztuje cię 20% więcej. Rząd oczywiście dla twojego dobra utrzymywałby monopol na sprzedaż żelazek, z wyjątkiem 3 wybranych gmin na terenie kraju.

Gdyby ZUS produkował żelazka, przez całe życie oddawałbyś 10% swojego dochodu miesięcznego po to, by na starość otrzymać stare, używane urządzenie, które oni dostali z darów. Za to serwisowanie żelazek odbywałoby się w marmurowym pałacu, w którym na jednego klienta przypadałoby 3,65 pracownika.

Gdyby PKN Orlen produkował żelazka, mógłbyś je kupić w każdym sklepie, przy czym ich cena rosłaby średnio 30% powyżej inflacji rocznie. Każda kolejna podwyżka byłaby tłumaczona wzrostem cen metalu na świecie (zwłaszcza wtedy, gdy drożałyby metale, które nie są używane w produkcji żelazek), natomiast obniżki byłyby tylko promocyjne. W zasadzie obniżka polegałaby na tym, że żelazko przez pewien czas nie drożałoby.

Gdyby PZU produkowało żelazka, wkrótce po rozpoczęciu działalności parlament kazałby ci kupować co najmniej 1 żelazko rocznie z możliwością dokupienia następnych. Policja mogłaby cię nachodzić w domu, żądać okazania dowodu opłaty za ostatni kupiony przyrząd i wlepić mandat za nieostrożne prasowanie. W przypadku gdybyś nie miał wykupionego ważnego żelazka, zostałbyś wyrzucony z mieszkania, a wszystkie pokoje zostałyby zaplombowane. Oczywiście dla twojego dobra.

Gdyby kopalnie produkowały żelazka, dzięki rządowym dotacjom byłyby trzecim co do wielkości producentem na świecie. Co prawda, ich żelazka byłyby znacznie droższe niż inne, a sama firma wykazywałaby ogromne straty. Każda próba zamknięcia dowolnej fabryki kończyłaby się strajkami i zamieszkami ulicznymi, dzięki czemu powstałby specjalny program restrukturyzacji przewidujący 100 000 złotych odprawy dla każdego pracownika, który dobrowolnie odejdzie z firmy i zysk w wysokości 10 zł na każde 350 wyprodukowanych żelazek w 2013 roku.

Gdyby Microsoft produkował żelazka, 95% desek do prasowania i 99% prądu nie obsługiwałoby żelazek innych firm. Każda zmiana żelazka wymagałaby nowej deski do prasowania lub przynajmniej upgrade'u do nowszej wersji, na co oczywiście przez pewien czas byłaby promocja. Oczywiście czasem występowałby wyjątek krytyczny 00FF2546502 w module IRON XC3656121, co wymagałoby rozpoczynania całego prasowania na nowo. Po pewnym czasie firma wypuściłaby na rynek Żelazko Milenijne, które różniłoby się od poprzedniego Żelazka'98 tym, że byłoby bardziej niestabilne, ale za to miałoby ładniejsze przyciski.

Gdyby Telewizja Polska produkowała żelazka, niezależnie od tego, jakiej firmy żelazko posiadasz (i czy w ogóle go używasz), musiałbyś płacić abonament. Abonament byłby mniejszy, gdybyś nie posiadał żelazka, ale jedynie deskę do prasowania. Od czasu do czasu konkurencyjna firma prywatna sprowadzałaby superżelazka (np. z Japonii i Korei) na rynek za dodatkową opłatą. TVP zamiast zaoferować lepsze żelazka, domagałaby się od urzędników zamknięcia wszystkich innych firm stosujących w jej mniemaniu „nieuczciwe praktyki". Szczytem technologicznej myśli TVP SA byłyby nieciekawe i często psujące się wyroby reklamowane często jako „Złotopolskie" żelazka.

Gdyby Zarząd Dróg produkował żelazka, nowy model powstawałby średnio co 15 lat, natomiast stare byłyby remontowane tylko w przypadku spowodowania bardzo dużej liczby katastrof. W pewnym momencie rząd przedstawiłby program budowy superautożelazek z następującymi założeniami:

1. Powołuje się nową firmę „Autożelazka Polskie".
2. Zabrania się wszystkim innym produkowania jakichkolwiek żelazek.
3. Głównym udziałowcem Autożelazek Polskich jest rząd i wybrana przez urzędników firma prywatna.
4. Za państwowe pieniądze produkuje się żelazka, natomiast prywatna firma otrzymuje zyski ze sprzedaży.

Po 5 latach program zakończyłby się potężną aferą, po której nowy rząd ogłosiłby kolejny pomysł na „Autożelazka", w wyniku którego do 2010 roku w Polsce miałoby być 100 nowych autożelazek dla 300 osób.

Tanie latanie

Oto komunikat wygłaszany do pasażerów przez kapitana jednej z tanich linii lotniczych, która zamierza wkrótce zdobyć polski rynek cenami nie do pobicia. Usiądź wygodnie i wyobraź sobie, że za chwilę twój samolot ma startować, a ty słyszysz:

• Mówi wasz kapitan witając was na pokładzie samolotu XX XX. Przepraszamy za czterodniowe opóźnienie spowodowane złą pogodą oraz moimi nadgodzinami w piekarni.

• Nasza linia jest jedną z najbezpieczniejszych linii świata. Do tego stopnia, że nawet terroryści boją się z nami latać. Z wielką przyjemnością informuję, iż od początku naszej działalności ponad 50% naszych pasażerów dotarło na miejsce przeznaczenia.

• Jeśli silniki wydadzą się wam za głośne, prosimy o informację. Możemy je wyłączyć. Niezbyt wierzących informuję, że jesteśmy jedyną linią, która pomoże wam dojść do tego, iż Bóg naprawdę istnieje.

• Z przykrością zawiadamiam, że pokaz filmu się nie odbędzie, ponieważ zapomnieliśmy go nagrać z TV.

• Obowiązuje absolutny zakaz palenia. Dym, który państwo widzicie, to tylko ostrzeżenie naszego systemu alarmowego dotyczące stanu silników. Aby trasa przebiegała wg rozkładu, lecimy najniżej, jak to możliwe, aby zobaczyć charakterystyczne obiekty. Jeśli uznacie państwo, że jednak lecimy zbyt nisko, proszę nas powiadomić. Nasz drugi pilot leci pierwszy raz i zbyt entuzjastycznie podchodzi do pilnowania wytyczonej trasy.

• Prosimy o zajęcie miejsc, ustawienie foteli w odpowiedniej pozycji i zapięcie pasów. Jeśli nie możecie znaleźć pasów, uprzejmie przypnijcie się do foteli własnymi paskami. Dla tych, którzy nie mogą znaleźć foteli: nie krępujcie się zapytać stewardessę, która wyjaśni, jak przypiąć się do własnej walizki.

autor: Błażej Wiśniewski

"The Disillusioned" - gra komputerowa, w której bohater, przy pomocy małego lusterka, odkrywa, że ma wszystko w dupie.

Szkolne uwagi

Uczniowie kontra nauczyciele

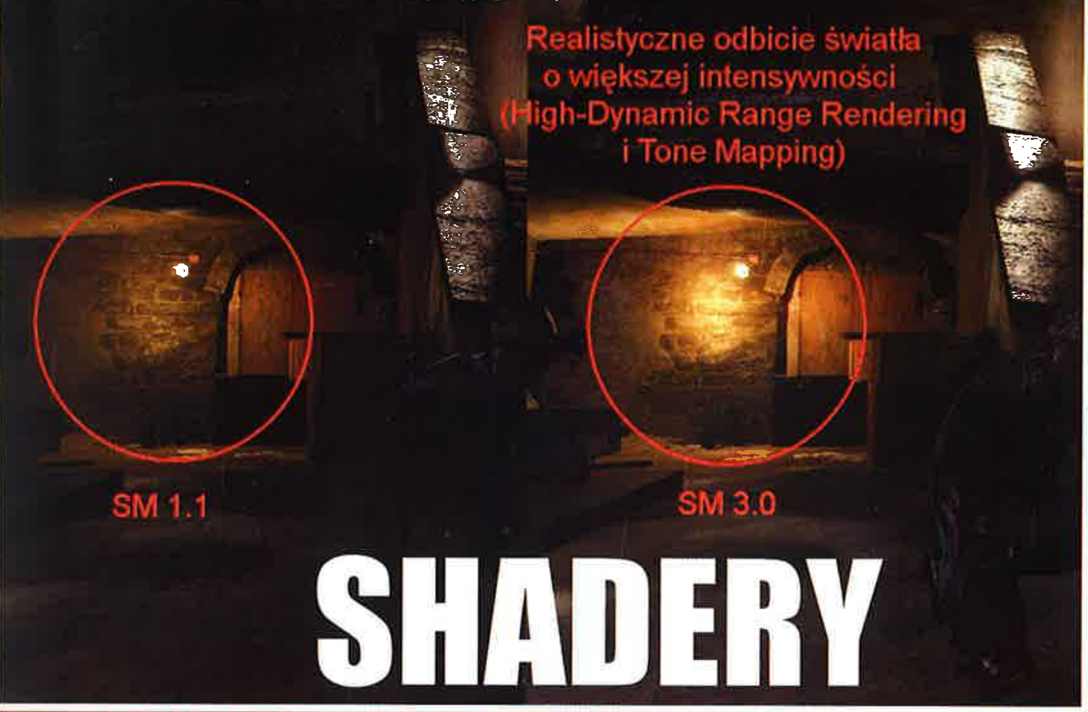
• Schował się w szafie i grzebie mi w torebce.
• Wraz z T. buczą na lekcji matematyki.
• Odmawia odpowiedzi twierdząc, że ma paszport Polsatu.
• Twierdzi, że otworzenie okna uwłacza jego godności.
• My w pierwszej klasie LO na lekcji geografii dostaliśmy następująca uwagę: *„Chłopcy są aktywni, ale w sposób trudny do zniesienia"*. My po prostu zadawaliśmy szczegółowe pytania o rolnictwo w Burkina Faso, bo nas temat rozbawił.
• Spowodował zagrożenie życia na korytarzu (rzucał plecakiem).
• Ja raz w życiu dostałem uwagę, ale za to jaką: *„Syn chodzi po ścianie"* – w domu do tej pory z tego się śmieją.
• Uczeń obraża uczucia religijne pani od religii mówiąc, że jego ciocia jest księdzem.
• Nie upilnowała szkolnego żółwia, który uciekł.
• Marek źle wypowiada się na temat Adama Mickiewicza. Twierdzi, że z niego był patriota jak z koziej dupy trąba.
• Zabrał z terrarium szkolnego dwa żółwie greckie w celu przeprowadzenia zawodów, zbierał pieniądze na zakłady, który z żółwi wygra. Dla odróżnienia jednego posmarował atramentem.
• Pochyla głowę nad stołem i uderza w niego rytmicznie.
• Pobił kolegę.
• Poprawił koledze na następnej przerwie.
• Uczeń obmacuje koleżanki na lekcji, po zwróceniu uwagi krzyczy: *"bebe, łapki!"*.
• Wchodzi na lekcję przez okno.
• Uczeń dwuznacznie mnie obserwuje.
• Słucha radia na lekcji i śpiewa hymny kibiców.

• Na lekcji religii ksiądz dostał meganerwicy i o to, co wpisał: *„Błażej wcisnął krzyż w doniczkę, na pytanie - dlaczego tak zrobił odparł, że chce wyhodować las krzyży"*.
• Nasz ksiądz to był dopiero luzak. Oto garść jego uwag:
– M. przeszkadza w prowadzeniu lekcji, mówiąc bardzo szybko, "małpa je banana".
– M. nie śmieje się z opowiadanych przeze mnie dowcipów.
– Namawia na lekcji angielskiego koleżanki i kolegów do nierządu.
– Wyjmuje wtyczkę panu woźnemu podczas koszenia.
• Mateusz i Wojtek gwałcą szkielet ryby.
• Wyszedł z klasy na pół oka.
• Zachowuje się jak świnia na lekcji matematyki.
• Uciekł z lekcji, a potem tłumaczył się jak adwokat.
• Konsumuje na lekcji kanapkę – bułkę z masłem, szynką, serem, sałatą i ogórkiem, popijając to soczkiem wieloowocowym marchwiowo-brzoskwiniowym – pysio!
• Odpisuje zadanie od kolegi twierdząc, że on tylko cytuje kamrata.
• Córka tak rozmawia na lekcjach, że aż intensywnie podskakuje na krześle.
• Przyniosła do szkoły żywego kota i wpierała wszystkim, że jest sztuczny.
• Nastraszyła katechetkę, że jak będzie dla niej niemiła, to jej wujek, który pracuje w radiu, opowie o niej całemu światu.
• Adriana wkłada sobie na głowę opakowanie po cymbałkach.
• Podczas lekcji plastyki odmówił brania udziału w zajęciach, schował się pod ławkę, a podczas próby wyciągnięcia go ugryzł mnie w rękę.
• Już piąty raz wzywam Panią do szkoły, a Pani nic sobie z tego nie robi!
• Dariusz śpi na lekcji języka angielskiego (nie reaguje na próby budzenia).
• Patryk je fioletową kredę udając, że jest o smaku jagodowym.
• Wyzywa nauczyciela od zboczeńców, gdy ten tylko sprawdzał, czy jej koleżanka nie ma pod spódniczką ściągi.
• Chodzi po schodach z drugiej strony.
• Chodzi po rynnie.
• Topi rybkę.
• Zjadł rybkę!
• Lata za osą po klasie.
• Ukłuł koleżankę kaktusem.
• Szczeka głośno na lekcji.
• Ślini się!
• Wieszał się na koszu.
• Bije młodszych kolegów, na przeprosiny również ich bije.
• Zamazuje korektorem uwagi negatywne.
• Czyta Winnetou zamiast podręcznik fizyki.
• Namawia kolegów do złego.
• Przyniósł do szkoły kajdanki i przykuł kolegę do ławki.
• Wykonuje ruchy ręką imitujące masturbację.
• Beata na lekcji języka polskiego rzuciła ołówkiem w koleżankę, w związku z czym odpadł tynk ze ściany.
• Na lekcji muzyki 3 osoby nie grały w karty!
• Chłopcy duszą jajka stołem i pryskają na sufit.
• Kopał siatkę z jednej strony na drugą.
• Wiesza młodszego kolegę za uszy.
• Po powrocie od dyrektora powiedział, że dyrektor kazał mu się nie przejmować moimi uwagami.
• Jednocześnie śmieje się i płacze.
• Na lekcji fizyki udaje pasikonika.
• Przeleżał na podłodze wszystkie lekcje udając, że śpi, bo się śmiał z zamkniętymi oczami.
• Artur pisze na lekcji!
• Przyszła do szkoły bez stroju.
• Proszę zwrócić uwagę córce, że nie należy pouczać starszych. Zwłaszcza nauczycieli.
• Mówi mi, co chce robić na lekcji wf i szczuje tym klasę.
• Syn spuścił się przez okno.
• Przyszła do szkoły potargana i jadła obiad z zamkniętymi oczami.
• Głośno wciągała kluski.
• Zachowuje się bezczelnie i rozpłata włosy.
• Bawił się kubkiem, co doprowadziło do jego destrukcji.
• Narysował koledze w zeszycie członka męskiego, a następnie podpisał go.
• Rzucał wraz z kolegą ogórkiem po korytarzu, trafiając nauczyciela.
• Karmił kolegę wafelkami na lekcji języka angielskiego.
• Wyniósł z domu klejnoty rodziców i pokazywał je innym uczniom w pracowni chemicznej na lekcji plastyki.
• Wraz z kolegą w czasie lekcji urządzają zawody, kto głośniej wymówi słowo dupa.
• U nas kiedyś chłopcy napisali na tablicy temat lekcji: WALENIE KONIA. Cała klasa dostała uwagę: *„Potencjalnie znęcają się nad zwierzętami"*.
• Stwierdził nieprzygotowanie do geografii z powodu śmierci babci, z którą to babcią jechałam dziś rano tramwajem.
• Córka chodzi po korytarzu, pluje nauczycielom na stopy i poklepuje ich po plecach.
• Córka ubiera się ciągle na czarno. Niech Pani z tym coś zrobi.
• Ciągnie dziewczyny na przerwie.
• Manipulował przy wężu gaśniczym.
• Bił się na korytarzu i zwymiotował na woźną.
• Dostałem uwagę: *„Charakter pisma syna jest skandaliczny. Od jutra proszę założyć nowy zeszyt"*. Mój staruszek uśmiechnął się pod wąsem i odpisał pod spodem: *„Przepraszam, uwagi Pańskiej nie zdołałem odcyfrować. Proszę ją napisać czytelniej"*.

Już teraz Shader Model 3.0 obsługują SC: Chaos Theory, Vampire: Bloodlines, Painkiller: BOoH

MAREK SZAFRAŃSKI | CO TO JEST SHADER MODEL 3.0?

Sprinter Cell Chaos Theory wyświetlany z wykorzystaniem Shader Model 1.1 i... ta sama gra wykorzystująca Shader Model 3.0 z włączoną funkcją HDR. Zauważmy bardziej realistyczne odbicie światła na mokrej ścianie po prawej stronie i na balustradzie oraz większą intensywność światła padającego z lamp.



SHADERY

Gra komputerowa ma przede wszystkim bawić. Jednak już od dawna przywiązujemy dużą wagę do jakości grafiki i szybkości jej wyświetlania. Dużym krokiem w rozwoju grafiki 3D jest wprowadzenie technologii Shader Model 3.0.

Nie jest to rewolucja w rodzaju tej, z którą mieliśmy do czynienia przy okazji pojawienia się pierwszego akceleratora 3D, słynnego Voodoo firmy 3Dfx. Od jakiegoś już czasu rozwój w komputerowej grafice postępuje mniejszymi krokami, polegającymi jednak cały czas na tym samym: upodobnieniu tego, co widzimy na ekranie, do realnego świata. Shader Model 3.0 ma te same cele, choć jedna z jego cech ma nieco odmienne zadanie. Ale o tym trochę później. Najpierw wyjaśnijmy, co to właściwie jest ów mityczny (dla wielu) shader. Każdy pewnie o tym słyszał, że nowe gry wymagają „kart obsługujących shadery" – ale czy na pewno wiecie, co to oznacza? Jeśli nie – nie ma powodu do wstydu, bo każdy kiedyś czegoś nie wiedział. Postaram się wam to przystępnie wytłumaczyć.

Miniprogram

Najprościej mówiąc, shader to krótki program wykonywany podczas generowania sceny 3D. Jego zadaniem jest wykonanie operacji na wierzchołkach trójkątów, z których zbudowana jest scena – i wtedy nazywany jest vertex shaderem, lub też zmodyfikowanie poszczególnych pikseli obrazu – zadaniem tym zajmują się pixel shadery. Dzięki shaderom możliwe jest generowanie obrazów bogatszych o różne efekty graficzne (cieniowanie, teksturowanie) i w szybszym tempie, gdyż poszczególne modyfikacje obrazu wykonywane są jednocześnie, a nie jedna po drugiej.

Odpowiednie oprogramowanie to jednak tylko jeden z warunków wykorzystania shaderów. Do ich wykonywania potrzebne są odpowiednie jednostki shaderowe wbudowane w procesor graficzny karty graficznej. Dopiero zgodność funkcji sprzętowych i programowych gwarantuje pełne wykorzystanie nowych możliwości. Programiści gier dbają o to, by zapewnić pisanym przez siebie programom jak największą zgodność z dostępnymi na rynku kartami graficznymi. Wymaga to jednak pracy polegającej na napisaniu wielu fragmentów kodu w różnych wersjach. Chodzi o to, by mniej zaawansowane procesory graficzne mogły wyświetlić obraz w miarę możliwości zbliżony jakością do tego, jaki mogą wygenerować najnowocześniejsze akceleratory.

Trzecia wersja

Specyfikacja Shader Model 3.0 wchodzi w skład DirectX 9.0c, najnowszej wersji graficznych bibliotek Microsoftu. W tej chwili pełną obsługę Shader Model 3.0 oferują tylko karty graficzne wyposażone w procesor z rodziny GeForce 6xxx firmy Nvidia. Można przypuszczać, że niebawem, wraz z premierą nowej generacji procesorów graficznych, obsługa Shader Model 3.0 zostanie zaimplementowana także w produktach firmy ATI.

Przedstawmy więc, na czym polegają różnice i zalety zastosowania Shader Model 3.0 w stosunku do poprzedniej wersji tej technologii (patrz tabelka).

Przyszłość już dzisiaj

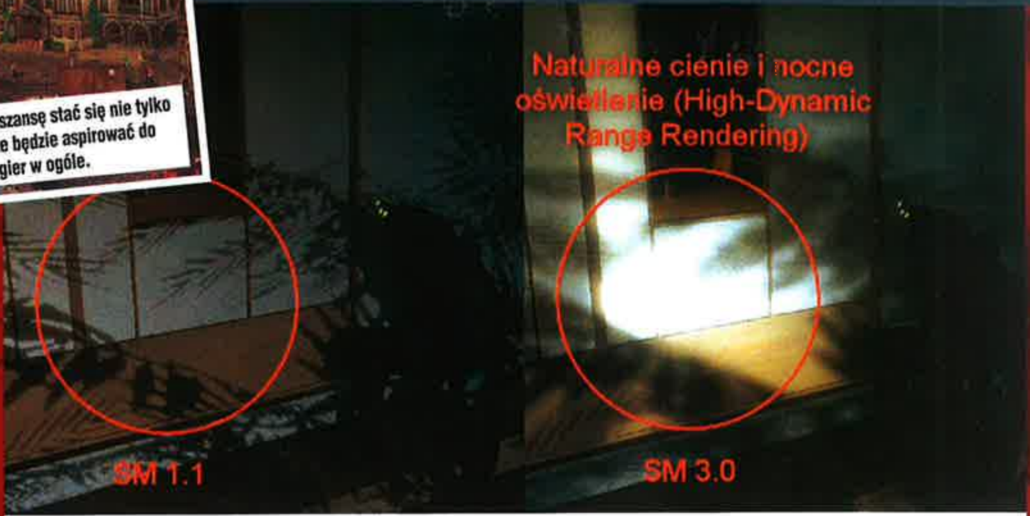
Co z tego wszystkiego wynika dla gracza? Dzięki zastosowaniu Shader Model 3.0 zwiększa się realizm świata wyświetlanego na naszych monitorach. Wystarczy porównać zamieszczone tu screenshoty z najnowszej gry Sprinter Cell Chaos Theory.

Zwraca uwagę tekstura ściany oraz intensywne, równomiernie rozmieszczone światło lampy. Większa precyzja koloru pozwala na stosowanie tak zaawansowanego oświetlenia na złożonej powierzchni (Paralax Mapping).

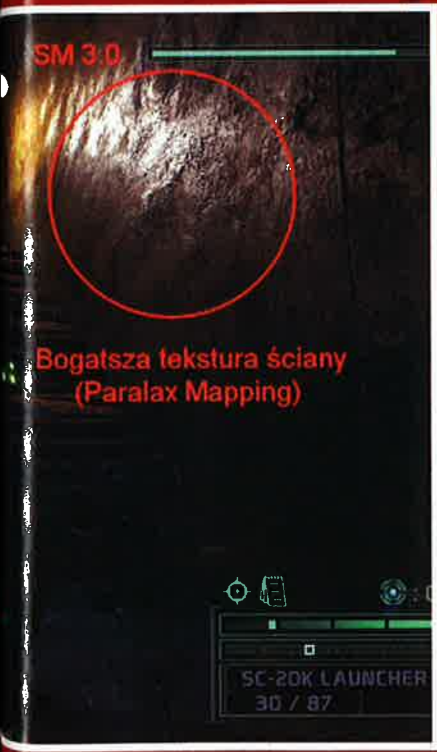
Kamienie, z których jest zbudowana ściana, są bardziej wypukłe dzięki zastosowaniu mapowania kierunkowego (Parallax Mapping).

Shader Model 3.0 w natarciu! Gra Age of Empires III ma szansę stać się nie tylko najlepiej wyglądającą strategią czasu rzeczywistego, ale będzie aspirować do miana jednej z najbardziej zaawansowanych graficznie gier w ogóle.

Wprawdzie obraz realizowany przez starsze karty graficzne wygląda na pierwszy rzut oka bardzo dobrze, jednak spojrzenie na zrzut wykorzystujący Shader Model 3.0 wywołuje natychmiastowe wrażenie „tak, to bardziej przypomina rzeczywistość!". W tej dziejącej się w ciemnościach grze widać to wyjątkowo wyraźnie – właśnie w takich warunkach gra świateł i ich odbić na różnych powierzchniach ma pierwszorzędne znaczenie. Nie znaczy to jednak, że zalety SM 3.0 dostrzeżemy tylko w ciemnościach – jedno spojrzenie na obraz z nadchodzącej gry Age of Empires III wystarcza, by zachwycić się – na przykład – delikatną powietrzną mgiełką, której nie wygenerują procesory graficzne starszej generacji.



Na tych zrzutach ekranowych ponownie widzimy sprzętowo rozmyte cienie. Dodatkowy efekt realistycznego nocnego oświetlenia uzyskany został za pomocą techniki HDR (High-Dynamic Range Rendering).



Funkcje Pixel Shader	Shader 2.0	Shader 3.0	Opis
Maksymalna liczba instrukcji	96	65535+	Pozwala na bardziej złożone cieniowanie i oświetlanie oraz reprodukcję skomplikowanych materiałów
Dynamiczne rozgałęzienia kodu	Nie	Tak	Zwiększa wydajność poprzez brak cieniowania zakrytych pikseli
Antyaliasing wykonywany przez shadery	Nieobsługiwany	Wbudowane instrukcje pochodne	Programiści mogą wykorzystać instrukcje pochodne między innymi do wygładzania krawędzi obrazu
Format koloru interpolowanego	Stałopozycyjny 8-bitowy	Zmiennoprzecinkowy 32-bitowy	Większa precyzja koloru pozwala na stosowanie zaawansowanego oświetlenia już na poziomie pikseli
Mgła i odbicia	Stała funkcja 8-bitowa	Dowolny shader fp16-fp32	SM 3.0 pozwala na pełną kontrolę nad efektami odbić i mgły
Funkcje Vertex Shader	**Shader 2.0**	**Shader 3.0**	**Opis**
Długość instrukcji	256	65535	Większa liczba instrukcji pozwala na lepszą animację i oświetlenie postaci
Dynamiczne rozgałęzienia kodu	Nie	Tak	Zwiększenie wydajności poprzez zaniechanie zbędnych obliczeń. Wydajność podnosi także optymalizacja i grupowanie obliczeń związanych z animacją i oświetlaniem
Bufor czasowy	Nie	Wymagany	Pozwala na wyświetlanie różnych obiektów za pomocą jednej instrukcji

Zwróćmy uwagę na cień rzucany przez barierkę: po lewej stronie, przy wykorzystaniu SM 1.1, ma on ostrzejsze krawędzie. Jeśli zastosujemy SM 3.0, cień – tak jak w rzeczywistości – będzie rozmyty.

Koniecznie trzeba jeszcze powiedzieć o jednej z ważniejszych cech technologii Shader Model 3.0. Otóż nie tylko podnosi ona jakość grafiki wyświetlanej przez najnowsze karty graficzne, ale także zwiększa ich wydajność. Szczególnie wyraźnie widać to na przykładzie gry FarCry, w której obsługę Shader Model 3.0 dodano w jednej z poprawek. Można było dzięki temu wyraźnie stwierdzić, że SM 3.0 podnosi wydajność kart graficznych w tej grze od 10 do nawet 35%!

Zatem już dziś zapoznajmy się z przyszłością gier komputerowych! Wśród obecnych już na rynku i zapowiadanych tytułów obsługujących Shader Model 3.0 znaleźć możemy takie jak Splinter Cell: Chaos Theory, Vampire: Bloodlines, Battle for the Middle Earth, Driver 3.0, Painkiller: Battle Out of Hell, Far Cry – Patch 1.3, Pacific Fighters, Flat Out, Metal of Honor: Pacific Assault, TrackMania Sunrise, Starship Troopers, Pitfall: The Lost Expedition, Age of Empires III, Grafan, Powerdrome, You Are Empty i S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl. Jest więc w czym wybierać, a nowych tytułów będzie coraz szybciej przybywać. **|CDA|**

O RADZIECKIEJ W

BARTŁOMIEJ "KLUS" KLUSKA | OSTATNI RADZIECKI REWOLUCJONISTA

TETRIS STORY

Rok 1985, Moskwa. Początek władzy Michaiła Gorbaczowa, kraj pogrążony w politycznym i ekonomicznym kryzysie, społeczeństwo w apatii. Dostęp do komputerów bardzo ograniczony, a o konsolach mało kto w ogóle słyszał. Choć po drugiej stronie „żelaznej kurtyny" firmy takie jak Nintendo, Atari czy Sega oferują graczom wciąż nowe, wciąż lepsze i wciąż bardziej zaawansowane technicznie produkcje. To jednak właśnie tutaj, w tych skrajnie – zdawałoby się – niesprzyjających warunkach, wkrótce powstać ma najpopularniejsza gra wszech czasów.

Automat z Tetrisem (Atari).

Aleksiej Pajitnow na tle, nomen omen, bloków.

Gra reklamowana była jako pierwszy hit zza „żelaznej kurtyny"

Tak wygląda Tetris na konsoli GameBoy.

Jej twórcą był Aleksiej Pajitnow, pracownik Centrum Komputerowego Radzieckiej Akademii Nauk. Prywatnie miłośnik gier logicznych, który szybko dostrzegł, iż maszyny liczące mogą być wykorzystywane nie tylko do „poważnych" projektów, lecz również do inteligentnej, kreatywnej rozrywki. Pajitnow hobbystycznie, po godzinach pracy, przenosił zatem rozmaite planszowe łamigłówki na komputery, z czasem zaś zaczął wymyślać własne. W jednej z nich zadaniem było układanie na planszy klocków tzw. tetramino, czyli kształtów zbudowanych z czterech kwadratowych bloków jednakowej wielkości...

I w tym właśnie miejscu Aleksiej Pajitnow wpadł na pomysł, który miał całkowicie odmienić historię elektronicznej rozrywki. Postanowił mianowicie do statycznej, czysto logicznej zabawy dodać czynnik motywujący gracza do szybszego planowania i podejmowania decyzji – upływający czas. A zatem, zamiast powoli rozstawiać tetramino po planszy, Pajitnow zaczął zrzucać klocki z góry na dno przezroczystej studni, gracz zaś musiał jeszcze w trakcie ich lotu ustawiać je tak, aby nie tworzyły żadnych luk. Był to przebłysk geniuszu, przysłowiowy strzał w dziesiątkę.

Przez następne miesiące Pajitnow dodawał do gry nowe elementy (m.in. rosnącą wraz z postępami gracza szybkość spadania klocków), a student Wadim Gerasimow przeniósł cały kod programu na komputer PC (pierwsza wersja powstała na maszynie Elektronika 60). Właśnie w pecetowej odsłonie Tetris podbił serca najpierw pracowników Radzieckiej Akademii Nauk, później ich znajomych, a później... Cóż. Później tetrisowa rewolucja zaczęła rozprzestrzeniać się na cały świat. Gdy dotarła do Węgier, Tetrisa wypatrzyli wreszcie zachodni producenci, od razu dostrzegając komercyjny potencjał tkwiący w dziele Pajitnowa.

Najszybszy z nich, Robert Stein, szef brytyjskiej firmy Andromeda, błyskawicznie rozpoczął starania o uzyskanie pełnych praw do dysponowania tytułem. Naturalnie nie pytał o zgodę autora, gdyż w Związku Radzieckim własność prywatna, zwłaszcza ta zdobyta w „kapitalistyczny sposób", widziana była niechętnie, a o definiowaniu czegoś tak niejasnego, jak „własność intelektualna", nikt w ogóle nie wspominał. Dlatego też Stein rozmawiał z władzami. Te natomiast, nie mając żadnego doświadczenia w kwestii praw autorskich, gubiły się. Prawa do wydania gry na komputery osobiste, prawa dotyczące konsol, prawa obejmujące automaty arcade... – Rosjanie wciąż natrafiali na nowe dla siebie określenia, a Stein nie czekał na ich decyzje, tylko sprzedawał różnym firmom licencję, której tak naprawdę nie posiadał.

Jeszcze w 1986 roku na podstawie „pozwolenia" Steina Spectrum Holobyte oraz Mirrorsoft wydały pecetowego Tetrisa na Zachodzie. Gra reklamowana była jako pierwszy hit zza „żelaznej kurtyny" (by zbudować odpowiedni klimat, rozgrywkę wzbogacono o ilustracje, m.in. z Jurijem Gagarinem oraz Armią Czerwoną) i sprzedała się świetnie, wkrótce zaś przeniesiono ją na inne domowe komputery.

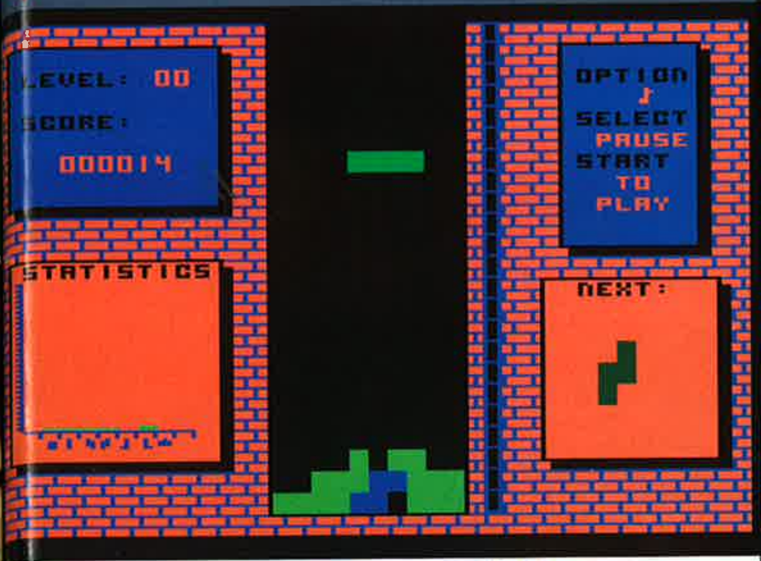
Prawdziwa żyła złota ukryta była jednak w zupełnie innym miejscu – w Japonii, gdzie Nintendo podbijało rynek konsolą Famicom (NES) oraz rozpoczynało produkcję przenośnego Gameboya. Zwłaszcza ta ostatnia platforma zdawała się wprost stworzona dla gry Pajitnowa. Wszak Tetris nie potrzebował wielkiej mocy obliczeniowej, ani

Warsaw Tetris – dzieło polskich programistów (Atari).

Aleksiej Pajitnow w czasach, gdy tworzył Tetrisa.

Aleksiej Pajitnow obecnie.

NDERWAFFE



nawet dużego kolorowego wyświetlacza, i był przy tym na tyle nieskomplikowany i uniwersalny, że mogli grać w niego wszyscy, nawet ci, którzy gry wideo omijali dotychczas szerokim łukiem, odstraszeni koniecznością infantylnego strzelania do kosmitów.

To właśnie w walce o ten rynek starli się giganci branży – Nintendo oraz Atari. Bitwa była zacięta i obfitowała w wydarzenia niczym ze szpiegowskiego filmu: tajemnicze loty do Moskwy, negocjacje, interwencje u samego Michaiła Gorbaczowa, przekupstwa, podpisywanie kolejnych umów, aż wreszcie – wielki proces sądowy w 1989 roku. Rywalizację ostatecznie wygrało Nintendo (Atari na otarcie łez pozostało prawo do produkcji automatów arcade z Tetrisem), zaś przez najbliższe kilka lat dzieło Pajitnowa dodawane było do każdego egzemplarza Gameboya, przesądzając o zwycięstwie Nintendo również na rynku konsol przenośnych. Szacuje się, iż wyprodukowano ponad 30 milionów gameboyowych cartridge'y z Tetrisem.

Co z tego miał Aleksiej Pajitnow? Niewiele. Podobno Radziecka Akademia Nauk, w uznaniu zasług, przyznała mu klon (radziecki, rzecz jasna) komputera IBM PC 286. Podobno też mieszkał nieco lepiej niż jego koledzy, ale to właściwie wszystko. *Nie było z tego żadnych pieniędzy* – wspominał po latach. – *Ale przynajmniej poznałem wielu przyjaciół, no i przeszedłem do historii. Dobre i to.*

Oficjalne logo pierwszego zachodniego wydania Tetrisa.

W roku 1991 Pajitnow wyjechał do Stanów Zjednoczonych. Trochę współpracował z Microsoftem, trochę z innymi firmami, później zaś założył The Tetris Company i wciąż próbuje odzyskać prawa do dysponowania dziełem swojego życia. Wbrew pozorom, jest o co walczyć, bowiem Tetris nadal przynosi spore zyski. Choć ukazał się dotychczas już na ponad sześćdziesięciu różnych platformach sprzętowych (w tym nawet na elektronicznych zegarkach), wciąż powstają nowe wersje, zwłaszcza dzięki rozwojowi telefonów komórkowych oraz gier online. To bardzo chłonne i bardzo obiecujące rynki, a Aleksiej nie chciałby stracić kolejnej szansy. Ile pieniędzy przeszło mu koło nosa do tej pory, tylko dlatego, że urodził się po niewłaściwej stronie „żelaznej kurtyny"? Trudno zliczyć, lecz twórca Tetrisa chyba wolałby tego nie wiedzieć.
David Sheff, dziennikarz, autor książki poświęconej fenomenowi Nintendo, napisał, iż Pajitnow jest „z całą pewnością najgorzej wynagrodzonym wynalazcą w całej historii tej branży". To tym smutniejsze, iż po Tetrisie Aleksiej wymyślił i zaprojektował jeszcze kilka zręcznościowo-logicznych gier, lecz przeszły one zupełnie bez echa. **|CDA|**

Okładki pierwszego wydania Tetrisa na Nintendo i PC.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

iDNA Natural Intelligence

KONKURS!

Regulamin

GIGABYTE z radością zaprasza wszystkich czytelników magazynu CD-ACTION do wzięcia udziału w konkursie - **GOT A BITE GIGABYTE**.

Do wygrania:
- płyta główna GA-8I955X Royal (+ Blootooth USB)
- karta grafiki GV-NX66T128VP
- karta grafiki GV-NX66128DP2
- wentylatory G-POWER BL (GH-PDU21-S.C.)

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe – **„GIGABYTE i-DNA" to:**

A Inteligentny system pasywnego chłodzenia kart graficznych

B Najnowsza seria płyt głównych GIGABYTE

C Następca technologii GIGABYTE DualBIOS

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.GB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

Wyślij sms-em pod numer 7164!
Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 9 sierpnia 2005 r.

Dowiedz się więcej:
www.gigabyte.pl

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

SŁAWEK BŁYSKAL | NIE TRZEBA GUGLAĆ!

Od jakiegoś czasu pracownicy księgarni w naszym kraju obserwują niepokojące dla nich zjawisko. Oblegane do tej pory półki z różnego rodzaju gotowcami i ściągami coraz rzadziej wymagają uzupełniania. Podczas gdy oni drapią się z zafrasowaniem po głowach, nasz pan minister edukacji narodowej zaciera ręce przekonany, że to pewnie jego nowatorskie pomysły skłoniły w końcu młodzież do nauki.

INTERNETOWE ŹRÓDŁA WIEDZY

Nic bardziej mylnego. Z ust naszych nauczycieli wciąż słyszy się słowa krytycznie oceniające stan naszej wiedzy, co raczej nie wróży sukcesu w końcowych egzaminach. Połóżmy więc kres temu gadaniu, a księgarzom wyjaśnijmy, że przyczyną ich upadającego biznesu stał się wszechobecny Internet i jego wciąż rosnące zasoby!

Na próżno przecież zmuszać kogoś do tego, by wyłożył na ladę ciężko uzbierane złotówki, gdy te same informacje może zdobyć przeszukując globalną Sieć, do której ma dostęp w zaciszu domowego pokoju. I chociaż papierowe źródła wiedzy można uznać za pewniejsze, jednak argument oszczędności bierze tutaj górę.

Często się zdarza, że rezultaty poszukiwań za pomocą wszechwiedzącego Google.com nie są dla nas wystarczające. Dlatego też warto znać kilka innych, przydatnych stron, z których można czerpać potrzebną nam do szkolnej egzystencji wiedzę. :) Przyjrzyjmy się im bliżej. (*OK, ja wiem, że w wakacje pisanie o nauce to średni pomysł – ale z drugiej strony... teraz możecie poczytać to na luzie jako ciekawostkę, a nie konieczność.* A za parę miesięcy może się przydać. Prawda?)

Wikipedia

http://pl.wikipedia.org/

Darmowa internetowa encyklopedia, przy tworzeniu której każdy może dołożyć własną cegiełkę, dodając nowe lub edytując już istniejące hasła. W ten sposób powstaje potężne źródło informacji, liczące sobie już ponad 70 tysięcy wpisów w języku polskim. Warto w tym miejscu wspomnieć, że Wikipedia jest projektem wielojęzycznym i tak na przykład liczba haseł opracowanych w wersji angielskiej przekracza pół miliona.

Szlifuj swój angielski

http://www.ang.pl/

Idealne miejsce dla wszystkich, którzy chcieliby nadrobić językowe zaległości. Serwis napisany jest bardzo przystępnym językiem i **porusza sprawiające zwykle najwięcej trudności zagadnienia gramatyczne, a także pomaga w nauce nowych słówek i rozumieniu czytanego tekstu.** Każdy odwiedzający może za darmo zamówić na skrzynkę rozsyłane raz dziennie nowe słówko oraz idiom do zapamiętania. Wbrew pozorom jest to ciekawy i przyjemny sposób na naukę, tym bardziej że nowa wiedza jest nam podawana w małych i przystępnych dawkach. Autorzy serwisu od jakiegoś czasu starają się rozszerzyć działalność również na inne języki (niemiecki, francuski, hiszpański i włoski), lecz jak na razie działy te prezentują się dosyć ubogo. Co zaś dotyczy całej witryny – wystarczy poczytać komentarze jej użytkowników, aby przekonać się, że rzeczywiście jest ona strzałem w dziesiątkę.

Encyklopedia PWN

http://encyklopedia.pwn.pl/

Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, jak poważaną markę ma wydawnictwo PWN na rynku księgarskim. Jego encyklopedie uchodzą za pewne i solidne źródło informacji. Tym bardziej więc cieszy fakt, że w Internecie znalazła się **elektroniczna wersja grubych tomów**, które wciąż jeszcze dumnie goszczą na naszych domowych półkach. Oczywiście encyklopedia ta nie jest tak bardzo bogata w treść jak jej papierowy odpowiednik, ale na pewno zaspokoi wymagania nawet tej wybredniejszej części internautów. Na stronie dostępny jest również słownik języka polskiego, ortograficzny oraz wyrazów obcych.

Nauka

http://www.nauka.pl/

Profesjonalny serwis edukacyjny dla młodzieży współpracujący z wieloma nauczycielami, szkołami języków obcych oraz czasopismami. Znajdziemy w nim nie tylko różnego typu pomoce naukowe, ale również cały szereg rzetelnie napisanych artykułów, w tym poradników. Trzeba przyznać, że ich autorzy niezwykle umiejętnie podchodzą do problemów, z którymi zmagają się uczniowie i studenci wkraczający w dorosłe życie. Na stronie zamieszczona jest również baza adresów e-mail nauczycieli, gotowych do pomocy w zakresie nauczanych przez nich przedmiotów. Polecam!

Biblioteki internetowe

http://www.pbi.edu.pl/

http://monika.univ.gda.pl/~literat/

Nie da się ukryć, że czytanie lektur na ekranie monitora nie należy do najlepszych rozwiązań, jednak warto znać adresy internetowych bibliotek, z których można w razie potrzeby skorzystać. Sporym plusem tego typu zbiorów jest **możliwość łatwego przeszukiwania tekstów całych książek** (np. w poszukiwaniu określonego fragmentu) oraz oczywiście to, że są darmowe.

Matematyka

http://www.matematyka.prv.pl

Autor strony podjął się **wyjaśnienia zagadnień z tych działów matematyki, które zwykle sprawiają najwięcej problemów**. Wśród nich znalazły się: analiza matematyczna, planimetria, stereometria, trygonometria, geometria analityczna i algebra. Wprawdzie strona ta nie zastąpi dobrego podręcznika, ale zawsze można na nią zajrzeć, gdyby język książek wydał się komuś niezbyt zrozumiały.

Fizyka Online

http://www.fizyka.net/

Coś dla ludzi o ścisłych umysłach. **Serwis ten może stanowić dobrą pomoc przy powtórce materiału z zakresu gimnazjum i liceum.** Jest to też ostatnia deska ratunku dla wszystkich, którzy z różnych powodów nie zakupili podręcznika do fizyki i nie mają z czego nauczyć się na następną lekcję. :) Jednak w przypadku większości zagadnień ich omówienie polega jedynie na podaniu najważniejszych wzorów i definicji.

Fizyka dla eksternisty

http://fizyka.ckumm.edu.pl/

Kolejna propozycja dla uczących się fizyki. W porównaniu ze stroną opisywaną wyżej, znacznie bardziej przypomina ona **klasyczny podręcznik**, w którym każdy temat wzbogacony jest doświadczeniami i ich opisem prowadzącym do konkretnych wniosków. Wspomniane dwa serwisy świetnie się wzajemnie uzupełniają, tworząc kompendium wiedzy, do którego warto zajrzeć.

Portal chemiczno-fizyczny

http://www.plumbum.pl/

Portal o sympatycznej nazwie Plumbum działa od stycznia 2004 roku i w swoich zbiorach ma już kilkaset artykułów, pojęć i zadań domowych, rozwiązanych na życzenie internautów. Pozostaje mieć nadzieję, że jego twórcy nie zniechęcą się do pracy i jeszcze przez długi czas będą pomagać zmagającym się z chemią i fizyką uczniom.

Strona chemiczna VIII LO w Krakowie

http://chemia.viii-lo.krakow.pl/

Prawdziwa kopalnia informacji na temat wszystkiego, co z chemią związane. Sporo artykułów i opracowań (w sam raz do powtórki materiału), szereg plików do pobrania, kącik z chemiczną sztuką i wiele innych.

Studencki portal Korba.pl

http://www.korba.pl/

Potężny serwis informacyjny **przeznaczony dla studentów, który pomaga być na bieżąco ze wszystkim, co się wokół studiów kręci**. Oprócz obfitego zbioru ściąg, na stronach portalu można znaleźć cenne informacje dotyczące pracy, kultury, pieniędzy, turystyki czy też samych uczelni. Wymarzone miejsce w Sieci dla każdego studenta!

Studencki portal Gong.pl

http://www.gong.pl/

Kolejna propozycja dla tych, którzy szkołę średnią mają już za sobą, a teraz kształcą się szczebel wyżej. Na stronach serwisu, obok działu z pomocami naukowymi (referaty, laborki i ściągi), znajdziemy recenzje książek i filmów oraz linki do stron z repertuarem polskich kin, programem telewizyjnym, kursami walut, rozkładem jazdy pociągów, pogodą itp.

Polonista – czas na lektury

http://polonista.w.interia.pl/

Strona tworzona przez polonistę, który korzystając z własnego doświadczenia zawodowego postanowił pomóc uczniom borykającym się z grubymi tomami omawianych w szkole lektur. Serwis ma charakter **wielkiego zbioru linków do streszczeń i opracowań rozrzuconych po całym Internecie**. Chylę czoło przed panem Jarosławem, któremu chciało się tworzyć tak potężny katalog informacji.

Sciaga.pl

http://www.sciaga.pl/

Serwis – legenda. We wszelkich zestawieniach wymieniany jest na pierwszym miejscu, więc nie mogło go zabraknąć także tutaj. Cokolwiek by o nim nie napisać – wyda się to banałem. W końcu jest to **największy i najbardziej znany zbiór różnego typu streszczeń, opracowań, gotowców, ściąg... itp., itd.** :) Niestety jego autorzy bardzo szybko nastawili się na zarobek, stąd liczne utrudnienia przy poruszaniu się po stronach serwisu.

Mportalik

http://www.mportalik.com/

Mały portal młodzieżowy, na którego stronach **pośród ściąg i opracowań znajdziemy również spory zbiór wierszy polskich poetów, wraz ze szczegółową analizą i interpretacją większości z nich**. Serwis jest również bogaty w działy o tematyce pozaszkolnej, a wśród nich kącik poświęcony rozrywce, telefonom komórkowym, a także forum.

Gotowe prace, streszczenia, ściągi...

http://szkola.gery.pl/
http://www.sciaga.biz/
http://www.sciagi.biz/
http://www.sciagi.net/
http://www.sciagawa.pl/
http://sciaga.az.pl/
http://gotowce.com.pl/
http://eduseek.interklasa.pl/

Kilka nieustannie rozwijających się serwisów, oferujących zbiór gotowych prac ze wszystkich najważniejszych przedmiotów. I choć metoda Kopiuj=>Wklej=>Drukuj nie jest najlepszym sposobem "pisania" prac domowych, to jednak warto znać miejsca, do których można sięgnąć, gdy zupełnie nie wiemy, jak posklejać myśli w sensowną całość. Bardzo często przeczytanie kilku gotowych prac znacznie ułatwia uchwycenie właściwego tematu wypracowania i napisanie pierwszego zdania. A później już idzie jak po maśle.

Jest w czym wybierać. Tym bardziej że podobnych stron w Internecie jest jeszcze z pewnością sporo, a ich autorzy regularnie poświęcają swój cenny czas na zapełnianie ich treścią. W końcu przyjemnie jest mieć uczucie, że włożona w ten sposób praca nie poszła na marne i być może ułatwiła życie komuś innemu.

Jakie wnioski na koniec? Nie dajmy się naszym belfrom! Pokażmy im, że nie mieli racji wyzywając nas od nieuków! A po dodaniu do tego faktu, że uczenie się za pomocą komputera to łączenie przyjemnego z pożytecznym, może nam to wyjść już tylko na dobre. No więc – do roboty! **|CDA|**

Najlepsza wersja z numerem 1 w historii!

Carrara Studio 1.1

Wyśmienite, rozbudowane narzędzie do tworzenia modeli, kompozycji scen i animacji trójwymiarowych

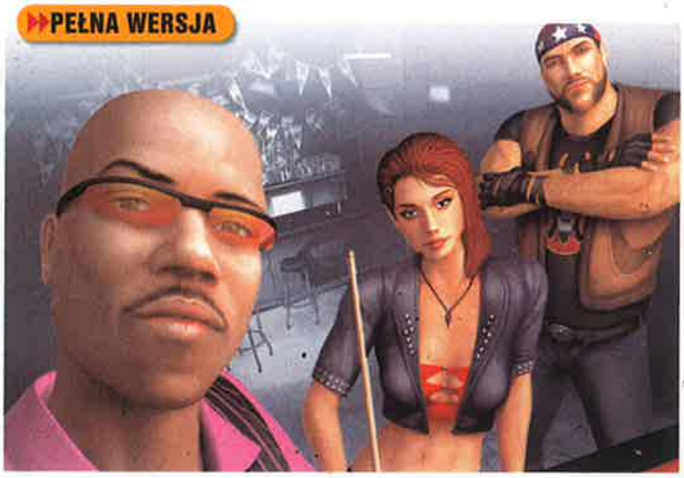
PEŁNA WERSJA

Ponadto dla miłośników rozrywek

Pool: Shark 2

Nowoczesny i profesjonalny symulator gry w bilard

PEŁNA WERSJA



PC Format

Edycje: DVD i 2xCD

Najtańsze czasopismo z DVD na rynku

Numer sierpniowy w sprzedaży od 6 lipca

- KODAK EASYSHARE PICTURE VIEWER
- FREEZONE XC-80 CU
- FORCE DYNAMICS 301
- MEDIA-TECH ULTRA-FASTER MT6204
- PANASONIC DVD-S49
- SAMSUNG SGH-E620
- CANON EOS 20 DA
- SONY ERICSSON S600
- ARMOR 1900
- NVIDIA GEFORCE 7800

Prostopadły zapis na dyskach

Na konferencji prasowej w Warszawie, która odbyła się 17 czerwca 2005 roku – firma Seagate Technology przedstawiła nowe produkty przeznaczone dla rynku komputerów mobilnych, w tym pierwszy 2,5-calowy dysk wykorzystujący technologię zapisu prostopadłego, którego pojemność, 160 GB, jest o 25% większa od dostępnych obecnie na rynku urządzeń. Nowy dysk Momentus będzie pierwszym 2,5-calowym rozwiązaniem dla notebooków, wyposażonym w zapis prostopadły. Ulepszenia pojawiające się w dyskach Momentus nie są związane ze zwiększonym poborem mocy lub ze wzrostem temperatury urządzenia podczas pracy. W przyszłym roku firma Seagate zastosuje technologię zapisu prostopadłego w dyskach Momentus7200.1 o prędkości 7200 obrotów na minutę, przeznaczonych dla mobilnych stacji roboczych i innych wysoko wydajnych notebooków.

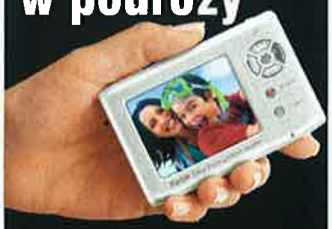
www.seagate.com

Głośniki a la Travolta

Choć jeszcze do niedawna stylistyka lat 80 była zapomniana, moda na nią powraca wielkimi krokami. Producenci akcesoriów wprowadzają w ostatnim czasie do oferty produkty nawiązujące do dawnej stylistyki. W tym właśnie duchu Genius zaprezentował nowe, bliźniacze zestawy kina domowego: większy – SW-HF5.1 3000, i nieco mniejszy – SW-HF5.1 1200. Obydwa zestawy składają się z kompaktowego subwoofera oraz 5 głośników (w SW-HF5.1 3000 projektanci zdecydowali się wbudować centralny głośnik w subwoofer). Genius zdecydował się powrócić do modnych w latach 80 sześciennych kształtów. Zdecydowanie uprościł też panel sterowania. SW-HF5.1 3000 wyposażono dodatkowo w pilot. Do obydwu kompletów bezproblemowo podłączyć można domowy telewizor, projektor, wieżę Hi-Fi, odtwarzacz DVD czy VHS, a nawet podręczny discman czy odtwarzacz MP3. Z dobrodziejstw zestawu korzystać można również podczas grania na domowej konsoli, np. PlayStation 2, Xbox. Tym samym Genius po raz kolejny prezentuje cacko mogące zaspokoić potrzeby nawet wybrednych kinomanów czy fanów gier komputerowych. Zestawy kosztować mają odpowiednio 240 i 360 złotych, zaś ich gwarancja wynosi 24 miesiące.

www.geniusnet.com.tw

Kodak w podróży



Easyshare Picture Viewer – dziel się cyfrowymi obrazami, które trzymasz w dłoni. To hasło reklamujące nowy produkt Kodaka. Ten cyfrowy album zdjęciowy wielkości karty kredytowej z łatwością zmieści się w kieszeni lub torebce. Przeglądarka jest w stanie przechować do 150 zdjęć, które można wyświetlić na ekranie LCD o rozmiarze 2,5 cala. By umożliwić oglądanie jeszcze większej liczby fotek, wystarczy podłączyć standardowe karty pamięci typu SD lub MMC. Przeglądarka do zdjęć pozwala na wybranie ulubionych zdjęć i wydrukowanie lub przesłanie ich e-mailem za pomocą jednego przycisku pod nazwą „Share".

www.kodak.com

Zabawka dla bogatych

Force Dynamics 301 to urządzenie, które pozwala poczuć choć część przeciążeń, jakich doświadczają kierowcy w samochodach rajdowych i wyścigowych. Jest to swego rodzaju osobisty symulator, który można wyposażyć w dowolny monitor (najlepiej LCD z racji wagi) oraz przymocować ulubiony model kierownicy, moduł pedałów i manetki zmiany biegów. Każde przyspieszenie, zakręt czy skoki lub jazda po nachylonym terenie są odwzorowywane przez stelaż umieszczony na mocnych siłownikach o dużym skoku. Zestaw dostarczany jest użytkownikowi wraz z oprogramowaniem przewidzianym do najpopularniejszych gier, w tym do Live For Speed, NASCAR 2003, jak i kilkunastu innych. Żywotność urządzenia jest tak duża, że producent gwarantuje jego poprawne działanie nawet przez 24 godziny dziennie! Mankamentem, i to dość sporym, jest tu cena. W zależności od wyposażenia jest to... od 10 000 do 30 000 dolarów USA.

www.force-dynamics.com

SHORTY

Freezone dla VGA

Seria ciekawych i dość wydajnych zestawów chłodzących procesory Freezone wzbogaciła się o urządzenia przeznaczone dla kart graficznych – modele XC-80 Cu, XC-80 AlCu oraz XC-80 Al. Dobra wydajność wynika z konstrukcji radiatora sprawdzonej w bojach z najgorętszymi CPU. Przepływające powietrze w połączeniu z dużą jak na standardy chłodzenia VGA powierzchnią oddawania ciepła daje bardzo dobre rezultaty. Dodatkową, wartą podkreślenia zaletą konstrukcji jest dużo lepsze od standardowego chłodzenie kości pamięci znajdujących się w strumieniu powietrza z wentylatora. Potwierdzeniem możliwości jest fakt, że nawet wersja Al radzi sobie z łatwością z chłodzeniem GeForce 6800 Ultra!

Zestawy są kompatybilne z większością popularnych kart graficznych zarówno Nvidii, jak i ATI. Zawierają akcesoria mocujące, radiatory na pamięci (prócz wersji Al), pastę termoprzewodzącą, kontroler obrotów wentylatora, rozgałęźnik zasilania 2x5V + 2x12V oraz instrukcję montażu w języku polskim. Zastosowano przejrzyste wentylatory zaopatrzone w podświetlenie (czerwone lub niebieskie, zależnie od modelu), co dodatkowo podnosi walory estetyczne coolerów podczas pracy. Ceny są dostępne na witrynie dystrybutora.

www.mmm.pl

Ładowarki MT

Jednogodzinne ładowanie akumulatorów NI-MH zapewni ładowarka ULTRA-FASTER MT6204. Urządzenie ma cztery indywidualne, mikroprocesorowe kanały z pomiarem -dV, umożliwiające ładowanie od jednego do czterech akumulatorów w rozmiarze AAA lub AA. Sterujący mikroprocesor automatycznie sprawdza stan akumulatorów, chroniąc je przed przeładowaniem, a tym samym uszkodzeniem na skutek przegrzania.

Funkcję ochronną pełni także możliwość wykrywania pierwotnych baterii lub uszkodzonych akumulatorów oraz zabezpieczenie przed złą polaryzacją. Wszystkie informacje sygnalizowane są na ekranie LCD. ULTRA – FASTER MT6204 ładowane jest zewnętrznym zasilaczem z sieci energetycznej o napięciu 230V. Istnieje także możliwość ładowania urządzenia z portu USB lub 12 V instalacji samochodowej. Maksymalny prąd ładowania wynosi 1600 mA. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 119,99 zł.

www.media-tech.pl

DivX Panasonica

Firma Panasonic wprowadziła na rynek nowy wieloformatowy odtwarzacz DVD-S49, z przetwornikiem wideo 108 MHz/12-bitów. Model ten zastąpi dotychczasowy DVD-S47 i różni się od poprzednika m.in. możliwością odczytu plików DivX. Nowy model odtwarza płyty DVD nagrane w każdym formacie (DVD-RAM, DVD-RW/-R, DVD+RW/+R), jak również nagrania DVD-Audio 5.1, DivX, VCD, SVCD oraz pliki MP3, WMA, HighMAT i JPEG. Wyposażony w dekodery AC-3 i DTS, system skanowania progresywnego PAL oraz system poprawy jakości dźwięku Multi Re-master nowy odtwarzacz zapewnia czysty i stabilny obraz. Dzięki niewielkim rozmiarom i nowoczesnemu wzornictwu urządzenie stanowi dyskretne uzupełnienie eleganckiego wnętrza, a menu w języku polskim ułatwia obsługę. Odtwarzacz dostępny jest w 2 wersjach kolorystycznych: srebrnej i czarnej. Rekomendowana cena detaliczna urządzenia to 599 zł.

www.panasonic.com.pl

SGH od Samsunga

Samsung Electronics poinformował o rozpoczęciu sprzedaży na rynku europejskim telefonu Bluetooth Voice Recognition Phone (model SGH-E620), który umożliwia nawiązywanie połączeń za pomocą poleceń głosowych przy użyciu zestawu słuchawkowego Bluetooth. Zestawy słuchawkowe Bluetooth były już stosowane do odbierania przychodzących połączeń bezprzewodowych, jednak jeśli chodzi o nawiązywanie połączenia bezprzewodowego za pomocą zestawu słuchawkowego Bluetooth, Bluetooth Voice Recognition Phone jest pierwszym urządzeniem tego typu. Jego obsługa jest prosta, gdyż zastosowano znacznie udoskonalony system rozpoznawania mowy. Ciekawostką jest wyposażenie telefonu między innymi w 1-megapikselowy aparat fotograficzny oraz antybakteryjną powłokę ze srebra o nanometrowej grubości.

www.samsung.pl

GeForce 7800 (G70) już jest!

Do tej pory, chcąc uzyskać w zaawansowanych grach wystarczającą wydajność, gracze musieli wybierać pomiędzy szybkością wyświetlania obrazu i jego jakością. Nowy układ Nvidii ma zmienić ten porządek rzeczy. Czy tak będzie, okaże się już niedługo, gdy dostaniemy pierwsze egzemplarze do testów. Oto garść informacji o nowym układzie GeForce 7800 GTX:

Główne technologie:
Technologia CineFX 4.0
Technologia Intellisample 4.0
Obsługa 64-bitowych tekstur
Technologia PureVideo

Specyfikacja:
Magistrala graficzna: PCI Express
Interfejs pamięci: 256-bitowy
Przepustowość pamięci (GB/s): 38,4
Szybkość wypełniania (miliardy pikseli/sek.): 10,32
Wierzchołki/s (miliony): 860
Piksele obrabiane w jednym cyklu zegara (maks.): 24
Częstotliwość układów RAMDAC (MHz): 400
Zastosowana przez Nvidię technologia: 64-bitowych tekstur, oparta na rozwiązaniu OpenEXR firmy Industrial Light & Magic (www.openexr.com), umożliwia stosowanie najnowszych efektów powiększania przestrzeni barwnej HDR (High Dynamic Range)

www.nvidia.pl

SHORTY

S600 dla graczy i nie tylko

Zaprezentowany 17 czerwca nowy telefon Sony Ericsson S600 z pewnością przypadnie do gustu młodzieży. S600 umożliwia komunikowanie się na wiele sposobów. Pozostawia też wiele miejsca na kreatywność w wykorzystaniu przesyłanych wiadomości, zdjęć i informacji. Rozmowy głosowe mogą być wykonywane przy telefonie zamkniętym lub otwartym – w tym drugim przypadku w trakcie rozmowy można korzystać z klawiatury. 1,3-megapikselowy aparat fotograficzny pozwala również nagrywać filmy. Wyposażony jest w czterokrotny zoom cyfrowy, zdjęcia można potem przesłać za pomocą MMS-a lub Bluetooth. Ich przesyłanie, przechowywanie i drukowanie jest łatwe dzięki QuickShare™. Jasny wyświetlacz z matrycą TFT o przekątnej 1,8 cala, obsługujący 262 tysiące kolorów, gwarantuje bardzo ostry obraz. Miłośnicy gier będą zadowoleni z trybu szerokoekranowego S600 – po raz pierwszy gry będą wyświetlane na poziomym ekranie. Przypomina to bardziej zabawę na konsoli niż na telefonie komórkowym. Strzałki umieszczone po lewej i przyciski akcji umieszczone po prawej stronie ekranu pozwalają na sterowanie dwoma rękami naraz. S600 umożliwia także prowadzenie gry grupowej przez połączenie równorzędne wykorzystujące Bluetooth™. Dołączony do telefonu zestaw słuchawkowy pozwoli się cieszyć stereofonicznym dźwiękiem. Muzyki można także posłuchać razem z przyjaciółmi dzięki głośnikom stereofonicznym wykorzystującym technologie MegaBass™ oraz Stereo Widening™.

www.sonyericsson.com

Zbroja dla PDA

Dla osób pragnących zabezpieczyć podręczny komputer przed skutkami zalania czy upadku z dużej wysokości firma Passus proponuje Armor – specjalne obudowy na PDA zbudowane z tworzywa o bardzo dużej odporności. Obudowy dostępne są w kilku wariantach i pasują do większości palmtopów dostępnych na polskim rynku. Obudowy zabezpieczają przed wilgocią, pyłem, urazami mechanicznymi czy zgnieceniem. Naszemu PDA nie zaszkodzi już zanurzenie w wodzie czy upuszczenie na betonową powierzchnię. Co ważne, dzięki zastosowaniu specjalnej superszczelnej folii silikonowej Armor nie utrudnia obsługi urządzenia, a ponadto umożliwia podłączenie zewnętrznych urządzeń, takich jak odbiornik GPS czy drukarka. Dostępna jest także obudowa dedykowana do ochrony tabletów Fujitsu Stylistic. Najnowszy model o symbolu Armor 1900 jest zgodny z ratingiem IP67. Jeśli chodzi o odporność na pył i wilgoć, spełnia także surowe wymogi normy MIL-STD-810F. Dzięki dodatkowym akcesoriom zabezpieczone urządzenie można wygodnie nosić na szyi, przy pasku od spodni czy umocować na kierownicy motocykla. Cena obudowy na urządzenie typu PDA wynosi – w zależności od wersji: 229 zł netto (Armor2600) oraz 409 zł netto (Armor 1900, 3600). Obudowa na tablet (Tablet PC case) kosztuje 1140 zł netto.

www.passus.pl

Sky is the limit

Firma Canon zapowiedziała premierę aparatu EOS 20Da – cyfrowej lustrzanki opracowanej specjalnie dla astrofotografii. Nowy aparat jest odpowiedzią na potrzeby astrofotografii, na przykład dzięki podglądowi zdjęć „na żywo" na monitorze LCD czy zmodyfikowanemu filtrowi low-pass, pozwalającemu na fotografowanie nocnego nieba z zaskakującą liczbą szczegółów. Ten umieszczony przed liczącą 8,2 mln pikseli matrycą został zmodyfikowany tak, by dawać ostrzejsze i bardziej kontrastowe zdjęcia różnych zjawisk astronomicznych. Za pomocą popularnych adapterów T można również połączyć korpus EOS 20Da z teleskopem. Poprawiony układ kontroli matrycy CMOS zmniejszył ilość szumów powstających podczas długich ekspozycji. Użytkownicy mogą więc korzystać z szerokiego wyboru użytecznych czułości od 100 do 3200 ISO.

www.canon.pl

OneTouch z FireWire 800

Firma Maxtor Corporation zaprezentowała nowy dysk twardy Maxtor OneTouch II z interfejsem FireWire 800. Jest to urządzenie przeznaczone dla profesjonalnych twórców grafiki, zaawansowanych użytkowników komputerów i autorów treści cyfrowych. Dzięki transmisji danych z szybkością nawet 800 Mb/s nowy dysk umożliwia szybkie przesyłanie i zapisywanie grafiki o wysokiej rozdzielczości, cyfrowych nagrań dźwięku i wideo, dużych plików multimedialnych, zdjęć i innych materiałów. Użytkownik może podłączyć urządzenie do systemu nie tylko poprzez interfejs FireWire 800, ale także przez FireWire 400 lub USB 2.0. Cena detaliczna zalecana przez producenta wynosi ok. 1000 zł netto w przypadku pojemności 200 GB i 1300 zł netto w przypadku pojemności 300 GB. Jeszcze w tym roku będzie dostępna wersja 500 GB.

www.maxtor.com

DOSTARCZYŁ: Intel Polska, AMD Polska
WWW.INTEL.PL
WWW.AMD.PL

MACIEJ LEWCZUK | DWA RDZENIE – POTRZEBNE CZY ZBĘDNE?

Procesory **AMD X2 4800+ i Intel Pentium EE 840**

Wyróżnienie dla AMD Athlon 64 X2 4800+ za bezkompromisową wydajność w większości aplikacji.

Aby podnieść wydajność systemów komputerowych, można przyspieszać zegary procesorów lub połączyć je w tandem (płyty dwuprocesorowe). Intel zaprezentował kilka lat temu technologię Hyper Threading, dzięki której tworzono dodatkowy, wirtualny procesor. Aplikacje wykorzystujące wielowątkowość działały na takich układach wydajniej, gdyż bardziej optymalnie były wykorzystane zasoby komputera. Jeśli jednak programy nie były do tego przystosowane, można było niejednokrotnie zaobserwować spowolnienie ich działania. Na podwojeniu rdzeni zyskają głównie użytkownicy, którzy jednocześnie pracują z kilkoma aplikacjami lub w trakcie obsługi jednej mają uruchomione „w tle" inne programy, wymagające sporych zasobów mocy procesora. Tak też było częściowo przy Hyper Threadingu.

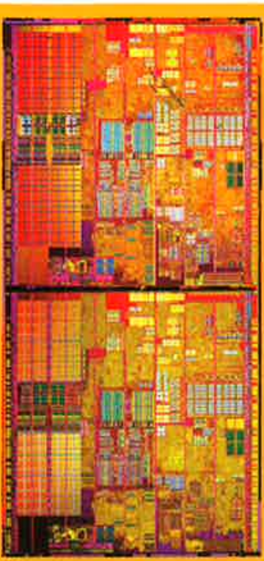
Producenci postanowili zrobić coś więcej, niż tylko zastosować tworzenie wirtualnych CPU. Postanowili połączyć w jednej obudowie procesora dwa rdzenie. Dzięki takiemu zabiegowi zyskano możliwość pracy z realnymi dwoma procesorami. Intel poszedł też o krok dalej i w wersji Extreme Edition zaimplementował także technologię Hyper Threading, co sprawiło, że użytkownik ma do dyspozycji **aż cztery wirtualne procesy!**

AMD X2 4800+ pracuje z częstotliwością 2,4 GHz i każde z jąder ma do dyspozycji 1 MB pamięci podręcznej drugiego poziomu (Cache L2), co w sumie daje 2 MB. Można go obsadzić w płytach głównych z podstawką Socket 939, w których w większości wystarczy uaktualnić BIOS, by można było cieszyć się dwoma procesorami.

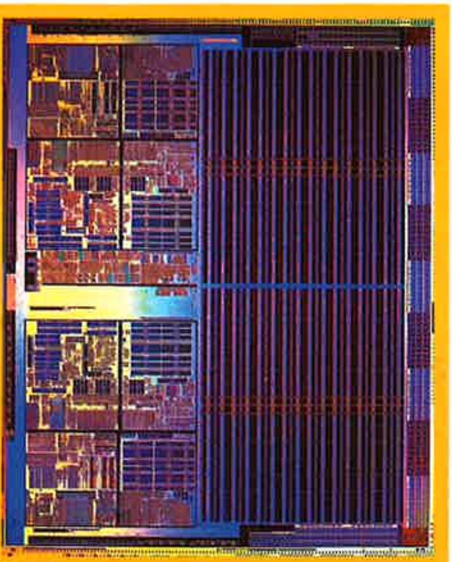
AMD stworzyło dwurdzeniowy układ łącząc w jedną kość niemal identyczne, lecz zwrócone do siebie (jak w lustrzanym odbiciu) rdzenie. Każdy z nich ma oddzielną porcję pamięci podręcznej drugiego poziomu, dzięki czemu procesy nie rywalizują o dostęp do niej. Procesory z serii Athlon 64 mają zintegrowany, bardzo szybki kontroler pamięci, dzięki czemu zwykle komunikacja z nią odbywała się dużo szybciej, niż miało to miejsce w konkurencyjnych systemach. W najnowszych procesorach z serii X2 poprawiono jeszcze obsługę modułów RAM, dzięki czemu dodatkowo zoptymalizowano dostęp do pamięci, a przez to wzrosła dodatkowo wydajność systemu. **Zaimplementowano także SSE3** – zestaw rozkazów przyspieszających pracę związaną ze stosowaniem tych samych operacji na dużej ilości danych.

Intel EE 840 to trochę inna konstrukcja. Tutaj także zastosowano dwa rdzenie, 2 MB pamięci Cache L2 (podręcznej), ale także dodatkowo **umożliwiono procesorowi korzystanie z technologii Hyper Threading**. Co to oznacza? Ni mniej, ni więcej tylko to, że prócz dwóch fizycznych rdzeni mamy także dwa dodatkowe, wirtualne. System widzi je jako cztery osobne procesory. Układ EE 840 wyposażono, podobnie jak miało to miejsce z SSE3 w przypadku AMD, w **możliwość pracy z systemem i aplikacjami 64-bitowymi – EM64T**. System ten zgodny jest ze stosowanym w AMD 64, czyli każda z firm przejęła co nieco od konkurencji.

Procesor	AMD	Intel
Oznaczenie	Athlon 64 X2 4800+	Pentium 840 Extreme Edition
Podstawka	Socket 939	Socket 775
Zegar	2,4 GHz	3,2 GHz
Magistrala (FSB)	2 GHz (2*1000 MHz - DDR)	800 MHz
Cache (L2)	2*1024 kB	2*1024 kB
Dodatki	SSE3	HT, EM64T, EDB



Podwójne jądro procesora Intel.



Podwójne jądro procesora AMD.

Kolejnym **dodatkiem zaimplementowanym w procesorze jest XD-bit** (od kilku miesięcy cieszą się nim użytkownicy układów AMD), który pozwala w systemie Windows XP SP2 na ograniczenie możliwości działania niektórych wirusów oraz programów hakerskich.

Procesor Intela ma jedną, ale za to bardzo dotkliwą wadę. **Pobiera potworne ilości energii** przy pełnym obciążeniu, włączonym HT i korzystaniu z 64-bitowych rozszerzeń. Według różnych źródeł, system komputerowy wyposażony w procesor Intela pobiera wtedy do 100 W więcej od analogicznego systemu z procesorem X2 AMD. W sumie można by wymienić jeszcze jedną wadę, a jest nią magistrala o szybkości 800 MHz w stosunku do 2000 MHz AMD.

Obsługa 64-bitowych systemów oraz aplikacji ma zapewnić wyższą wydajność programów przy takiej samej prędkości procesorów. Widać to w przypadku programów wykorzystujących 64-bitowe rozszerzenia procesorów w odpowiednich systemach operacyjnych (przykładowo Windows XP Professional x64 Edition). Nowa technologia ma zapewnić także wyższą stabilność działania systemu i aplikacji oraz **możliwość adresowania do 1024 GB pamięci operacyjnej lub więcej (nawet 16 TB)**, jak i obsługę ogromnych plików wymiany. Po uaktualnieniu gry FarCry do wersji 64-bitowej grafika nabiera innego wymiaru. W większości lokacji zauważysz więcej trawy, drzew, liści, pojawią się też odblaski na skałach i elementach krajobrazu, tekstury stają się bardziej szczegółowe, a wszystko to bez zmniejszenia szybkości wyświetlanego przez kartę graficzną obrazu.

Intel ma w zanadrzu także procesory z serii D, które wyposażone są w podwójny rdzeń, ale mają wyłączoną technologię Hyper Threading, czyli nie można „stworzyć" dodatkowych, wirtualnych procesorów. Jednakże mają one być znacznie tańsze od wersji Extreme Edition.

AMD na razie ustaliło na swój flagowy produkt zaporową cenę. Wiąże się to z ograniczonymi mocami fabryki wytwarzającej dwurdzeniowe procesory z serii Athlon 64 X2. Gdy tylko produkcja ruszy pełną parą, możemy się spodziewać drastycznych obniżek cen nie tylko najnowszych modeli.

Dzięki uprzejmości redakcji PC Formatu uzyskaliśmy wyniki testów przeprowadzonych na najwydajniejszych obecnie dwurdzeniowych procesorach AMD Athlon 64 X2 4800+ i Intel Pentium 840 Extreme Edition.

Jako platformy testowe posłużyły w przypadku Intela płyta ASUS P5WD2 Premium oraz dwie pamięci GelL DDR2-533, AMD zaś pracował na płycie ASUS A8N-SLI Deluxe z dwoma modułami Corsair CMX512 DDR 400 MHz.

Dzięki nim można z grubsza określić wydajność obydwu platform. Ku naszemu zaskoczeniu **AMD pobiło Intela w większości aplikacji**, testów syntetycznych i gier! Zaznaczyć trzeba, że **Intel pracuje z częstotliwością 3200 MHz, a AMD jedynie 2400 MHz**. Do tego platforma AMD pracowała z teoretycznie wolniejszymi pamięciami, a Intel – dysponujący technologią Hyper Threading – był w stanie obsłużyć nie dwa, a cztery wątki – testy wykonywane były przy jednym wątku, dwóch i czterech i niemal w każdym (Cinebench 2003 i LightWave 7.5) AMD wyprzedzało konkurenta o spory dystans czasowy.

Za to w SiSoft Sandra MAX 2005 Intel prowadzi w większości składowych testów, m.in. CPU Whetstone, CPU SSE2, Multi-Media), a przegrywa w teście pamięci i CPU Dhrystone.

W grach procesor ze stajni AMD również jest górą, co sprawia, że wybierającym procesor do pracy z grafiką 3D lub grami polecałbym z czystym sumieniem konstrukcję AMD Athlon 64 X2 4800+ zamiast procesora Intel Pentium 840 EE. Jednak jeśli jednocześnie uruchomimy kilka aplikacji obciążających mocno procesor, Intel ze swoimi wirtualnymi czterema procesorami może się okazać wydajniejszy. Nie zmienia to faktu, że **w większości standardowych zastosowań AMD będzie szybszy**. **|CDA|**

	AMD	Intel
3D Studio MAX 6.1		
minuty	8.35	7.59
LightWave 7.5		
LightWave 7.5 (1 wątek)	723,4	928,4
LightWave 7.5 (2 wątki)	462,3	640
LightWave 7.5 (4 wątki)	414,9	474,5
Cinebench 2003		
C4D Shading	410	369
OpenGL SW-L	1849	1481
OpenGL HW-L	3402	3028
OpenGL Speedup	8,31	8,22
Rendering	343	283
Rendering_2	642	613
SiSoft Sandra MAX 2005		
CPU		
Dhrystone	22371	18920
Whetstone	7643	7762
SSE 2	9881	13340
Multi-Media		
Int	46128	46473
Float	49772	60568
Memory		
Int	5853	4692
Float	5803	4689
3DMark03		
Overall	11743	11849
CPU Score	1306	993
3D Mark 05		
CPU	4899	5055
Overal	6340	6318
Unreal Tournament		
640x480 F	344,39	243,162
640x480 B	124,701	85,573
Aquamark III	66,002	61,804
GFX	9,351	9,048
CPU	11,208	9,746
FarCry 1.3		
640x480	82,33	61,01
1024x768	83,25	61,59
1600x1200	70,01	61,54
DOOM3		
Medium Quality 640x480	125,3	92,7
Medium Quality 1024x768	110,4	92,1
Medium Quality 1600x1200	66,9	67,8

- CENA: 3899 zł
- DOSTARCZYŁ: iiyama Polska Sp. z o.o., Byków 58, 55-095 Mirków k/Wrocławia
- WWW.IIYAMA.PL

DANE TECHNICZNE
WIELKOŚĆ EKRANU: 19" (a-Si TFT)
WIELKOŚĆ PLAMKI: 0,294 mm
JASNOŚĆ: 300 cd/m2
KONTRAST: 1000:1

MIKE-L | NIEMAL DLA PROFESJONALISTÓW

DANE TECHNICZNE
CZAS REAKCJI MATRYCY: 12 ms (czarny, biały, czarny), 8 ms (szary, szary)
RZECZYWISTY ROZMIAR WYŚWIETLANEGO OBRAZU: 376,3 x 301,1 mm
KĄT WIDZENIA OBRAZU (POZIOM/PION): 178°/178°
NATURALNA ROZDZIELCZOŚĆ PRACY: 1280 x 1024 punkty (do 1600 x 1200 – cyfrowo skalowane)
ILOŚĆ KOLORÓW: około 16,77 miliona
REGULACJA KOLORÓW: niezależnie 6 kolorów (czerwony, zielony, niebieski, żółty, magenta, cyjan)
TEMPERATURA KOLORÓW: 5000-10000 K, sRGB
KOREKCJA KRZYWEJ GAMMA: 10-bitowa; 1,8-2,4, 2 ustawienia fabryczne (1,8, 2,4), 1 użytkownika
DODATKOWE: koncentrator USB 2.0 (4 porty), możliwość pionowego ustawienia ekranu (obrót), możliwość podnoszenia ekranu (wysokość)
GWARANCJA: 3-letnia gwarancja door to door
CIĘŻAR: 9 kg
WYMIARY: 430 x 241 x 414,5-524,5 mm
INNE: dodatkowe oprogramowanie Liquid Series (Pivot, Liquid View, Liquid Surf), oprogramowanie ii-style Display

Świetny obraz, szybka matryca, mnogość ustawień, ale cena masakruje.

Wyróżnienie za: jakość obrazu, szybką matrycę, mnogość regulacji parametrów tak obrazu, jak i kolorów.

Iiyama **ProLite H1900**

Iiyama ProLite H1900 jest monitorem przeznaczonym dla grafików i bardzo wymagających graczy.

Bardzo krótki czas reakcji matrycy, świetnie oddane kolory (prócz czerni – nadal) i co bardzo ważne, bardzo równomierne podświetlenie oraz niemal brak odblasków. Dodatkowo ciekawostką dla osób korzystających z kilku komputerów może być to, że ma on dwa wejścia sygnału DVI oraz jedno wyjście D-Sub (analogowy sygnał do innego wyświetlacza lub poprzez przejściówkę do TV lub magnetowidu) oraz koncentrator USB 2.0.

Jeśli dodamy do tej listy bardzo duże kąty, pod którymi obraz jest widoczny bez zmiany kolorów, spory kontrast i mnogość regulacji obrazu, otrzymamy **monitor niemal idealny**. Niemal, gdyż są i mankamenty. Przede wszystkim monitor jak na LCD jest bardzo „gruby" – elektronika odpowiedzialna za kontrolę nad złączami oraz nad obrazem oraz zasilacz muszą się gdzieś mieścić.

Bardzo rozbudowano możliwości **kalibracji kolorów monitora** (opcjonalnie można go nabyć ze sprzętowym kalibratorem). Mamy kontrolę nad 6 barwami oraz nad korekcją gamma. Jest to na tyle zaawansowany system, że nawet ręczne ustawienia mogą przynieść spodziewany skutek, bez konieczności odnoszenia się do sprzętowych poprawek. Po ręcznych korektach obraz podobał się nawet DTP (pamiętajcie, że mają hopla na punkcie odwzorowania kolorów), choć woleliby skalibrować go sprzętowo.

W grach monitor sprawdził się rewelacyjnie i przyznam, że tak jak nie mam wielu zastrzeżeń nawet do wolniejszych matryc (niektórzy pewnie i na H1900 będą psioczyć), tak tutaj miałem pełny komfort zabawy przez kilka godzin w sieciowego RTCW ET.

Jeżeli prócz niemal czterech tysięcy za wypasiony komputer stać was na drugie tyle za monitor, przyznam, że wybór będzie dobry – lecz pamiętajcie, że za połowę tej sumy można nabyć 22" CRT z superpłaskim kineskopem i doskonałym obrazem... **|CDA|**

Iiyama ProLite H1900
- + świetne kolory, szybka matryca, równomierne podświetlenie
- + mnogość regulacji, kilka wejść sygnału
- – cena!

POWER 9 | DODATKI 6 | ECO 5

www.iiyama.com

- CENA: 1390 zł
- DOSTARCZYŁ: CONNECT Sp. J. ul. Dominikańska 9, 02-738 Warszawa tel. (0 22) 843 24 91
- WWW.CONNECT.PL

DANE TECHNICZNE
ROZMIAR PANELU: 17" (432 mm)
PLAMKA: 0,264 mm
JASNOŚĆ: 300 cd
KONTRAST: 400:1

TECH-NICK | NEOWE CZY NIE NOWE?

DANE TECHNICZNE
KĄTY WIDZENIA (POZIOM/PION): 140°/130°
Rozdzielczość wyświetlana: 1280 x 1024 punktów
ZŁĄCZA WEJŚCIOWE: 1*D-Sub
CZAS REAKCJI MATRYCY: 12 ms
WYMIARY: 400 x 390 x 171 mm
WAGA: 6,2 kg
WEJŚCIE I WYJŚCIE AUDIO: 3,5 mm minijack
GŁOŚNIKI: 2*2 W
POCHYLENIE PANELU: +5° do +25°
POBIERANA MOC (PRACA/UŚPIENIE): 48/3 W
INNE: ściereczka do czyszczenia ekranu
GWARANCJA: 36 miesięcy door to door

Poprawna konstrukcja, choć z dość nietypowym podejściem do ustawiania panelu na biurku.

AG **Neovo E-17 Black**

AG Neovo E-17 Black to monitor przypominający opisywaną przed ponad dwoma laty konstrukcję firmy QDI. Charakterystyczną cechą obydwu jest obudowa przypominająca ramkę do zdjęć.

Bardzo charakterystyczny jest kształt obudowy, w której panel nie jest „zawieszony" na postumencie, lecz na podstawce i odchylany jedynie od pionu. Ma to swoją zaletę, gdyż monitor jest bardzo stabilny – można go też łatwo zawiesić na ścianie. Mankamentem jest **brak możliwości regulacji jego wysokości od blatu biurka czy obrotu** (pivot). Niemal cała przednia część skryta jest za szybą, dzięki której, podobnie jak w NEC 1970GX, **kolory są głębsze i ładniejsze**, lecz sprawia ona także problem, gdyż **niemal wszystko wokół się w niej odbija** – choć w mniejszym stopniu niż w NEC.

W zastosowaniach biurowych sprawuje się nadzwyczaj poprawnie, a w grach... też. Smużenie jest minimalne – tak, że nie przeszkadza w zabawie. Mankamentem jest natomiast konieczność gry w rozdzielczości natywnej (1280 x 1024) – ale to przypadłość każdego takiego monitora. Pracę wspomagać mogą wbudowane stereofoniczne głośniki, lecz do gier nadają się słabo, gdyż ani moc, ani przekazywanie basów i sopranów nie stoi w nich na wysokim poziomie. Za to jest wyjście na słuchawki. Sterowanie menu monitora **nie jest zbyt intuicyjne**. Dla niektórych ważną informacją może być fakt, że **wbudowano tu gniazdo na zabezpieczenia w standardzie Kensington Lock**.

AG Neovo E-17 Black to **bardzo poprawna konstrukcja**, lecz osobiście wolę panele na postumencie (z regulacją wysokości). Jest to konstrukcja dla osób dużo pracujących z tekstem, ale i gracze powinni mieć wiele radości z jej użytkowania. Pod warunkiem że nie będą używać wbudowanych głośników. **|CDA|**

AG Neovo E-17 Black
- + efektowny wygląd
- + nadaje się tak do pracy, jak i rozrywki
- – brak możliwości regulacji wysokości oraz obrotu

POWER 7 | DODATKI 7 | ECO 6

www.agneovo.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Najlepsze pismo o fotografii cyfrowej

NAJNOWSZY NUMER JUŻ W KIOSKACH

fotografia® & aparaty cyfrowe

CENA: 240 zł
DOSTARCZYŁ: LG Electronics
ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa
tel. (0 22) 606 14 50
WWW.LGE.PL

DANE TECHNICZNE
FIRMWARE: A104
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 40x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/8x

MAX I/O | UNIWERSALNA NAGRYWARKA...

DANE TECHNICZNE
ZAPIS DVD-R/RW: do 16x/6x
ZAPIS DVD+R9: do 4x
ODCZYT CD-R/RW: do 40x/40x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: do 16x
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
OBSŁUGIWANE FORMATY CD: CD-ROM, CD-ROM XA, CD-DA, CD-Extra, Photo CD, Video CD, CD-I, Photo CD, Video CD, CD-Text, CD-R, CD-RW
OBSŁUGIWANE FORMATY DVD: DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, DVD+R DL, DVD-RAM

DANE TECHNICZNE
TRYBY ZAPISU: Disc At Once, Track At Once, Session At Once, Packet Writing, Incremental Recording, Restricted Overwriting
WYMIARY: 146 x 41 x 185 mm
WAGA: 0,9 kg
GWARANCJA: 24 miesiące
OPROGRAMOWANIE: nero Express 6, InCD 4, CyberLink DVD Solution (PowerDVD, PowerProducer Gold)

Wyróżnienie za bardzo dobrą kulturę pracy oraz bardzo przyzwoite osiągi (odczyt/nagrywanie).

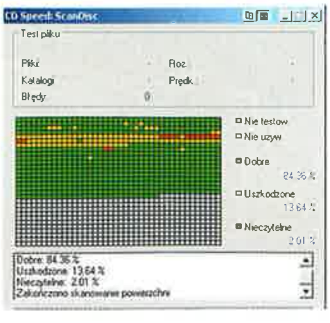
LG GSA-4163B

LG GSA-4163B to napęd, na który czekało wielu.

Firma LG jako jedna z niewielu implementuje w swoich urządzeniach obsługę wszystkich formatów płyt, w tym także DVD-RAM. Niezła kultura pracy urządzenia (**cichy, nie wibruje i nie nagrzewa się zbytnio**) predestynuje je do zastosowań w zestawach, w których jest to cecha bardzo pożądana. Mam mieszane uczucia związane z korekcją błędów, gdyż co prawda jeden z dwóch używanych przeze mnie uszkodzonych krążków odczytany został tak dobrze jak na żadnym innym urządzeniu, za to drugi (w większości przypadków) w ogóle nie był odczytywany! Co do wszelkich innych płytek, które nagrałem, skopiowałem i testowałem prędkości i ilości błędów (nie preparowanych przeze mnie), napędowi nie mogę nic zarzucić. Sprawował się nad wyraz poprawnie. Testy wykonywaliśmy na najnowszym dostępnym oprogramowaniu sterującym (firmware) o numerze A104.

Ripowanie muzyki odbywało się nawet z 30-krotną szybkością, co jest bardzo przyzwoitym wynikiem. Bardzo łatwo nagrywarka poradziła sobie także ze skopiowaniem płytki dwuwarstwowej. Stacjonarne odtwarzacze nie miały najmniejszych problemów z przeskokiem z jednej warstwy na drugą, a sprawdziłem to zarówno na najtańszych konstrukcjach, jak i tych określanych mianem Hi-End.

LG GSA-4163B to bardzo przyzwoity napęd i jedyną jego wpadką były problemy z jedną ze spreparowanych przeze mnie płytek testujących korekcję. Przypominam jednak, że reszta testowych krążków odczytana została lepiej, niż na jakimkolwiek napędzie do tej pory! Ogólnie – polecam zakup tego urządzenia. **|CDA|**



Do testów użyto płyt firm TDK (CD-R, DVD+R, DVD-R), Verbatim (DVD+R9), BulkPaq (DVD-R) oraz DataSafe (DVD+R), jak i kilku innych nośników.

CENA: 99 zł
DOSTARCZYŁ: AJM Electronics Sp. z o.o.
ul. Chrzanowskiego 14, 04-392 Warszawa
tel. (0 22) 512 40 80
WWW.AJM.PL

DANE TECHNICZNE
ROZDZIELCZOŚĆ: 800 dpi
PRZEWÓD: 1,5 m
TYP: optyczna
ILOŚĆ PRZYCISKÓW: 2 + kółko

DAN | MYSZKA Z CZYTNIKIEM

Ukryty czytnik.

DANE TECHNICZNE
KOMPATYBILNOŚĆ: Win 98/2000/Me/NT/XP
CZYTNIK KART: MS/SD/MMC/xD/T-Flash i pochodne
PODŁĄCZENIE: USB 2.0

GFlex MouseReader

Kolejny raz musisz szybko przegrać zdjęcia z aparatu cyfrowego, przenieść kilka plików MP3 do odtwarzacza lub wgrać dzwonek do telefonu komórkowego – z pewnością potrzebujesz czytnika kart!

Poszkodowani mogą być jedynie ludzie oszczędzający miejsce na biurku. Po co im kolejne urządzenie, które wykorzystują jedynie raz na jakiś czas? Niezbyt estetycznie wyglądają czytniki w postaci klucza czy też zwisające na przedłużonym przewodzie. Pomysłem na rozwiązanie tych małych problemów może się stać mysz z firmy AJM. **Jest to połączenie myszki optycznej pracującej z rozdzielczością 800 dpi oraz wielofunkcyjnego czytnika kart.**

Ergonomia myszki wypada na plus. Dobrze leży w dłoni, nie musimy kurczyć palców, żeby trafić w przyciski, czy też zbytnio unosić nadgarstka. Prawy i lewy przycisk pracują bezproblemowo i z wyczuwalnym kliknięciem. Nieco **gorzej ma się sprawa z kółkiem**, które pracuje – jak na mój gust – nieco zbyt miękko. Co prawda, wyczuwa się delikatny przeskok przy obracaniu, jednak dla mnie jest to nazbyt subtelne. Mam duże ręce i po prostu wolałbym czytelniejszą sygnalizację.

Czytnik kart ukryty został pod przezroczystym (ciemnym) plastikiem. Nie wystają więc żadne porty na zewnątrz myszki, a po włożeniu karty spokojnie pokrywkę można zamknąć. Pracę z czytnikiem sygnalizują diody, które umieszczone zostały w części środkowej myszki. Co prawda, według informacji na opakowaniu, czytnik ten potrafi rozpoznać 26 różnych kart, szybko okazuje się, że **mowa tutaj o kartach typu MS i SD w przeróżnych wariantach producentów (typ I, II, PRO, HighSpeed itp.)**. Szkoda, że **nie uwzględniono kart typu CompactFlash.**

Co do samej kultury pracy myszki, nie można jej nic zarzucić. Wszystko funkcjonuje tak jak powinno. Warto również wspomnieć, że czytnik pracuje ze standardem USB 2.0, co znacznie zmniejsza czas potrzebny na odczytanie danych z karty w porównaniu z czytnikami pracującymi z USB 1.1. **|CDA|**

Konkurs SMS
DO WYGRANIA MYSZ GFlex MouseReader

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Jakiego rodzaju kart myszka nie obsługuje:
A. Secure Digital
B. Compact Flash
C. xD

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.AJ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest :
AJM Electronics, ul. Chrzanowskiego 14
04-392 Warszawa, tel. 22/ 512 40 80
faks: 22/512 40 60 / 90, www.ajm.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

- **CENA:** 1149 zł
- **DOSTARCZYŁ:** Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
- **WWW.SAMSUNG.PL**

DANE TECHNICZNE
ZAKRESY GSM: 900/1800/1900 Hz
APARAT FOTOGRAFICZNY: tak, z fleszem (dioda LED)
ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘĆ: VGA (640 x 480)
WAP/GPRS: 2.0/klasy 10

MAX I/O | ROZSUWANY I GŁOŚNY

DANE TECHNICZNE
DODATKI APARATU: cyfrowy zoom (4x), zdjęcia sekwencyjne, kompensacja ekspozycji, tryb nocny
DODATKOWE: funkcja oczyszczania głosu, SoundMate (głośniczek)
WYŚWIETLACZ: TFT LCD, 128 x 160 pikseli, 65,536 kolorów
SMS, MMS, EMS: tak
PAMIĘĆ: 22 MB pamięci na MMS-y, zdjęcia, dźwięki i gry JAVA, 200 SMS, 1000 wpisów w książce telefonicznej
DŹWIĘKI DZWONKA: polifoniczne, 64-tonowe
INNE: kalendarz, notatnik, lista zadań, kalkulator, przelicznik walut, alarm, funkcja nagrywania głosu.
PORTY: Podczerwień (IrDa)
WYMIARY: 85 x 43 x 22 mm
WAGA: 79 g
BATERIA: litowo-jonowa, 800 mAh
CZAS CZUWANIA: do 240 h
CZAS ROZMOWY: do 6 h

Poręczny telefon z ciekawymi funkcjami.

Samsung **E630**

Pierwszy telefon z wysuwaną od spodu klawiaturą widziałem w wykonaniu Siemensa. Niestety jakoś nie przypadł mi on do gustu. Ostatnimi jednak czasy do tego typu konstrukcji powrócił Samsung – z lepszym skutkiem.

Telefon Samsung E630 jest jednolitą bryłą z kilkoma przyciskami, ale tylko do czasu wysunięcia dolnej części i ujawnienia klawiszy. Wtedy także zaczynają działać klawisze funkcyjne (choć te odpowiedzialne za odbieranie rozmowy są naturalnie aktywne wcześniej). Rozpocząć rozmowę, gdy ktoś dzwoni, można także rozsuwając telefon. Co ważne, niezbyt wielki wyświetlacz ma przyzwoitą rozdzielczość i podświetlenie. Polifonia stoi na przyzwoitym poziomie. Ciekawostką jest **dołączony „breloczek" (minizestaw głośnomówiący)**, który nie jest ozdobą, a podpinanym do portu USB (z boku telefonu) głośniczkiem pozwalającym na wygodne prowadzenie rozmów w czasie jazdy samochodem czy słuchanie muzyki (dźwięki są bogatsze i wyraźniejsze). Wbudowana **funkcja „oczyszczania" dźwięku** z mikrofonu pozwala współrozmówcy słyszeć nas wyraźnie nawet w dużym hałasie (pociąg, ruchliwa ulica, dyskoteka).

Jak na aparat tej klasy przystało, wyposażono go w aparat cyfrowy pracujący z maksymalną rozdzielczością **640 x 480**; może być wspomagany przez dość jasną diodę, której zadaniem jest oświetlanie fotografowanych obiektów. Niestety ma ona bardzo ograniczony zasięg, co pozwala skutecznie fotografować tylko z bliska (szpiegostwo). ;-) Można też cyfrowo powiększać obraz (4x), jak i kompensować ekspozycję.

Rozmówca może być identyfikowany stosownym dzwonkiem i zdjęciem lub dowolnym obrazkiem. Nie zabrakło kompozytora melodii i dyktafonu (do 6 godzin nagrań).

Przyznam, że Samsung E630 jest **bardzo poręcznym i niezłym telefonem dla każdego.** Jednak nie wyróżnia się on na tyle, by można się było nim zachwycić – jest bardzo poprawny. |**CDA**|

Samsung E630

(+) estetyczny wygląd, prostota obsługi
(+) dołączony głośniczek (SoundMate)
(−) głośniczek może się łatwo wysunąć ze złącza i zgubić

POWER	DODATKI	ECO
7	6	6

www.samsung.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Kodak

aparaty na wakacje

5 megapikseli
10x zoom optyczny

Kodak EasyShare DX7590
dla wymagających

lub

4 megapiksele
4x zoom optyczny

Kodak EasyShare DX7440
na każdą wycieczkę

+

GRATIS !!!
aparat do zdjęć podwodnych

Wakacyjna promocja - teraz, przy zakupie aparatów Kodak DX7440 oraz DX7590 aparat analogowy do zdjęć podwodnych GRATIS!
To idealna para na wyjazd.

Zestawy promocyjne dostępne wyłącznie w dobrych sklepach komputerowych na terenie kraju.

Lista sklepów dostępna pod adresem: www.megabajt.com.pl/aparat

dystrybucja w kanale IT megabajt

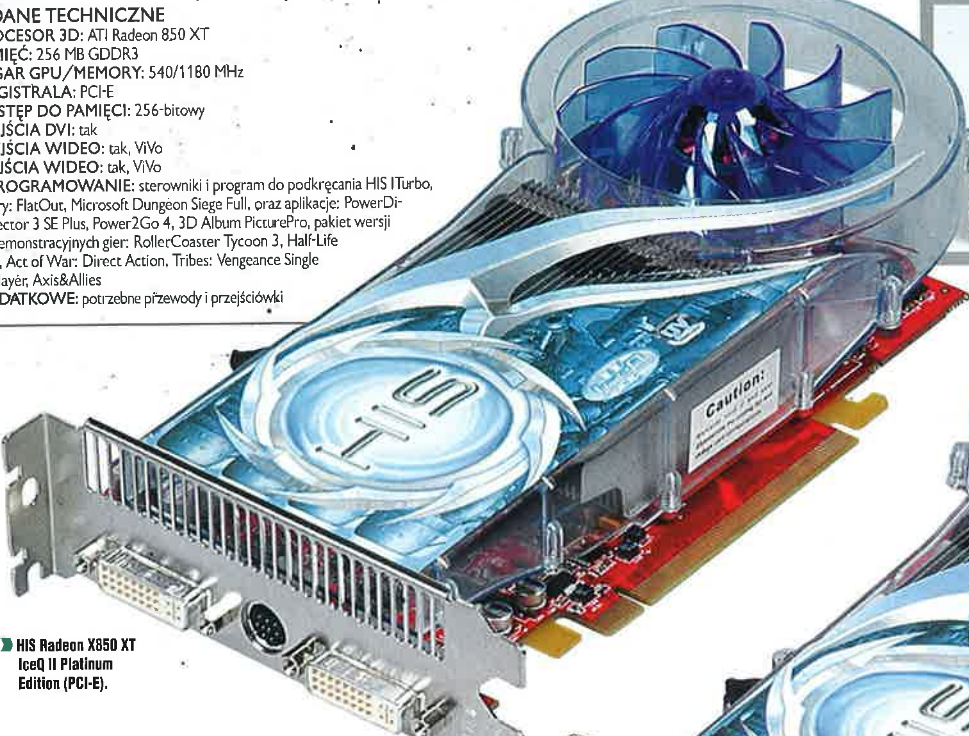
serwis dla partnerów handlowych www.megabajt.com.pl/kodak

HIS RADEON X850 XL ICEQ II AGP
- CENA: 1699 zł
- DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA
- WWW.PRONOX.PL WWW.POLAND.HISDIGITAL.COM

HIS RADEON X850 XL ICEQ II PCI-E (PE)
- CENA: 1999 zł
- DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA
- WWW.PRONOX.PL WWW.POLAND.HISDIGITAL.COM

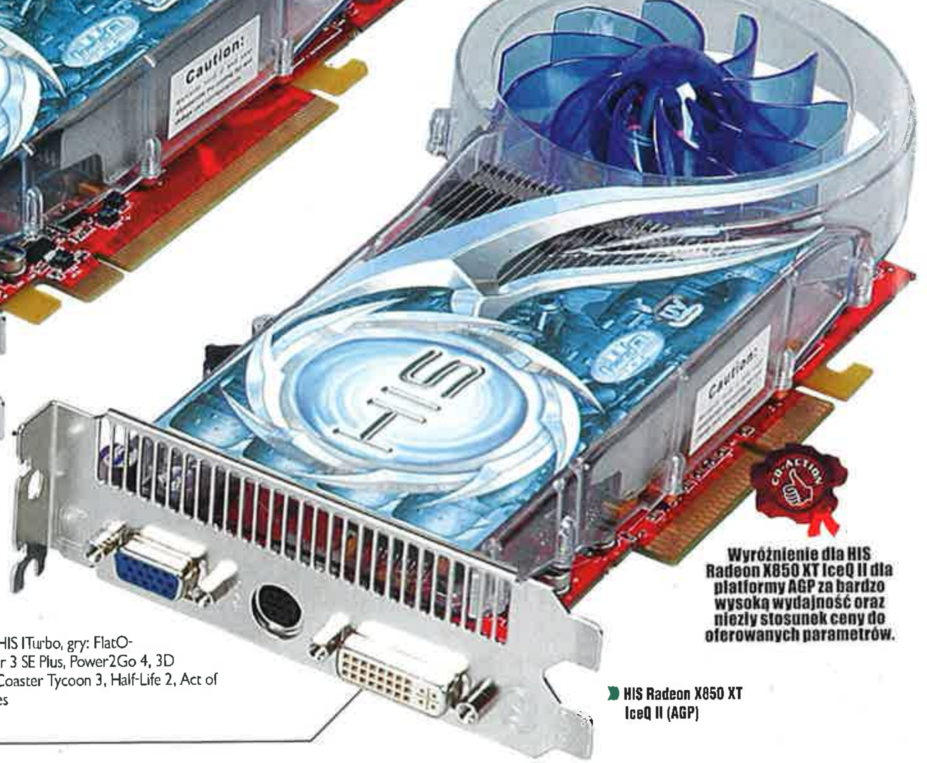
TECH-NICK | NAJSZYBSZE KARTY HIS DLA OBYDWU PLATFORM...

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon 850 XT
PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 540/1180 MHz
MAGISTRALA: PCI-E
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak, ViVo
WEJŚCIA WIDEO: tak, ViVo
OPROGRAMOWANIE: sterowniki i program do podkręcania HIS ITurbo, gry: FlatOut, Microsoft Dungeon Siege Full, oraz aplikacje: PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D Album PicturePro, pakiet wersji demonstracyjnych gier: RollerCoaster Tycoon 3, Half-Life 2, Act of War: Direct Action, Tribes: Vengeance Single Player, Axis&Allies
DODATKOWE: potrzebne przewody i przejściówki



HIS Radeon X850 XT IceQ II Platinum Edition (PCI-E).

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon 850 XT
PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 520/1080 MHz (540/1180 MHz w trybie Turbo)
MAGISTRALA: AGP 8x
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak, ViVo
WEJŚCIA WIDEO: tak, ViVo
OPROGRAMOWANIE: sterowniki i program do podkręcania HIS ITurbo, gry: FlatOut, Microsoft Dungeon Siege Full, oraz aplikacje: PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D Album PicturePro, pakiet wersji demonstracyjnych gier: RollerCoaster Tycoon 3, Half-Life 2, Act of War: Direct Action, Tribes: Vengeance Single Player, Axis&Allies
DODATKOWE: potrzebne przewody i przejściówki



Wyróżnienie dla HIS Radeon X850 XT IceQ II dla platformy AGP za bardzo wysoką wydajność oraz niezły stosunek ceny do oferowanych parametrów.

HIS Radeon X850 XT IceQ II (AGP)

HIS **Radeon X850 XL IceQ II**

W tym miesiącu udało się nam wyciągnąć od firmy HIS (bezpośrednio z Hong Kongu) jeszcze ciepłe karty z lodowej serii IceQ II. A są to nie byle jakie urządzenia, bo ich flagowe konstrukcje (najszybsze), przeznaczone dla platform AGP 8x i PCI-E x16.

HIS Radeon X850 XT IceQ II dla **platformy AGP** to urządzenie bardzo (wizualnie) podobne do innych produktów z lodowej serii. Charakterystyczny system chłodzenia zajmuje tu dwa sloty na tylnej ściance obudowy komputera. Dzięki dużym rozmiarom radiatora oraz sporemu wentylatorowi osadzonemu w kanale powietrznym (plastikowa, przezroczysta obudowa), którego obroty regulowane są w zależności od wydzielanej przez kartę energii cieplnej, nie hałasuje zbytnio. Oczywiście także pamięci umieszczone na tylnej powierzchni karty są chłodzone ukształtowanym kawałkiem aluminium.

Tak potężny system odprowadzający ciepło pozwala na wyraźniejsze niż w poprzednio opisywanych kartach z serii HIS IceQ II podkręcanie zegarów procesora graficznego i pamięci. Ze standardowych **520/1080 MHz na 540/1180 MHz** (predefiniowane ustawienia aplikacji iTurbo), jak i do wyższych – to już wymaga ręcznych korekt zegarów i wnikliwego testowania, by nie przypłacić tego niestabilną pracą.

Karta ma **moduł ViVo**, czyli nie tylko możliwość wysyłania obrazu wideo do odbiornika TV czy magnetowidu, lecz także potrafi przechwytywać obraz z zewnętrznych źródeł i dzięki oprogramowaniu zapisywać go w pamięci komputera. Aplikacje te pozwalają na **obróbkę zmagazynowanego materiału wideo.**

Nie zapomniano także o graczach i dołączono kilka ciekawych pozycji, w tym Flat Out, Dungeon Siege 1.1 oraz demonstracyjne wersje RollerCoaster Tycoon 3, Half-Life 2, Act of War: Direct Action, Tribes: Vengeance Single Player, Axis&Allies.

HIS Radeon X850 XT IceQ II Platinum Edition dla platformy PCI-Express wygląda niemal identycznie jak poprzedniczka. Złącze oczywiście jest inne (PCI-E zamiast AGP), gniazdo zasilania 6-pinowe zamiast Molexa i sygnał wizyjny wyprowadzany jest nie na jedno D-Sub i jedno DVI, lecz na dwa DVI, a standardowe D-Sub można uzyskać stosując dołączoną przejściówkę. Bardziej subtelną różnicą jest standardowe taktowanie pamięci oraz procesora graficznego ustalone na poziomie 540/1180 MHz, które

Wyniki porównania

	Firma / Nazwa / Pamięc	HIS X850 XT IceQ II AGP – Standard	HIS X850 XT IceQ II AGP – 4 Antyalias /8 Anizo	Sapphire X850 XT IceQ II PE – Standard	Sapphire X850 XT IceQ II PE – 4 Antyalias /8 Anizo
3DMark 03	Deafault Benchmark	12596	8707	13705	9490
3DMark 05	Deafault Benchmark	5987	5509	6428	5855
Codecreatures	Official	6708	5286	7575	5689
X-2 The Threat	1600/32bit	65,135	53,133	75,064	56,415
UT 2003	Flyby/Bot-match 1600	222,28/76,95	203,60/76,62	288,36/96,77	236,55/94,92
Farcry	1024/1600 Max Detail	55,51/56,49	54,03/48,09	70,90/71,40	70,33/40,33
Aquamark 3	FPS	62,88	60,96	75,81	71,30
Doom 3	Med/High/ Ultra/Ultra 1600	74,8/73,5 /73,0/49,3	73,3/71,9 /65,4/27,1	111,2/109,7 /96,9/58,1	105,9/93,3/ 71,5/37,7
The Project	1024	51,42	45,27	62,10	49,20

	Firma / Nazwa / Pamięc	Gigabyte X850 XT Platinum – Standard	Gigabyte X850 XT Platinum – 4 Antyalias /8 Anizo	Gigabyte GV-NX66I1280 – Standard	Gigabyte GV-NX66I1280 – 4 Antyalias /8 Anizo
3DMark 03	Deafault Benchmark	13373	8756	8797	4569
3DMark 05	Deafault Benchmark	6129	5117	3643	2683
Codecreatures	Official	7449	5449	4661	2157
X-2 The Threat	1600/32bit	72,583	54,408	49,822	50,847
UT 2003	Flyby/Bot-match 1600	281,57/92,83	223,26/91,97	178,57/87,08	64,50/50,85
Farcry	1024/1600 Max Detail	69,91/69,74	68,48/37,23	63,41/43,83	38,9/18,02
Aquamark 3	FPS	X	X	59,99	44,79
Doom 3	Med/High/ Ultra/Ultra 1600	101,2/100,2 /96,6/63,0	97,1/88,8 /73,5/39,3	102,9/100,3 /84,5/*	80,7/60,8 /39,7/*
The Project	1024	*	*	*	*

Zestaw testowy 1: ASUS P5AD2 Premium, IP4 650 (3,4 GHz), 2*GeIL 512 MB PC2-5300, Creative Audigy 4 Pro
Zestaw testowy 2: ASUS P4C800 Deluxe, IP4 3,06 GHz, 2*Kingmax 512 MB DDR533, Creative Audigy Platinum EX

X - Testu nie udało się uruchomić, * - Testu nie wykonywano. Sterowniki Catalyst 5.6

AGP i PCI-E

można w ograniczonym zakresie podnieść o kilka do kilkunastu MHz.

Wyższe wyniki uzyskane w testach spowodowane są różnicami w platformie testowej (szybszy procesor i nowsza płyta główna w wersji PCI-Express) oraz różnicami w szybkości magistrali na korzyść PCI-E. Nie zmienia to faktu, że **obydwie karty są obecnie jednymi z najszybszych, jakie dane nam było testować w naszej redakcji.**

Dużym plusem na korzyść karty dla AGP 8x **jest cena wynosząca niespełna 1700 złotych.** Za te pieniądze otrzymujemy bardzo szybką kartę, której niemal nie słychać podczas pracy komputera, a uniwersalność dzięki złączu ViVo można dodatkowo pobawić się w edycję wideo. **|CDA|**

HIS Radeon X850 XT IceQ II AGP — 8 7 9 (POWER / DODATKI / ECO)

- ⊕ bardzo wysoka wydajność
- ⊕ cichy i wydajny system chłodzenia
- ⊖ spory pobór energii przy dużym obciążeniu

www.pronox.pl

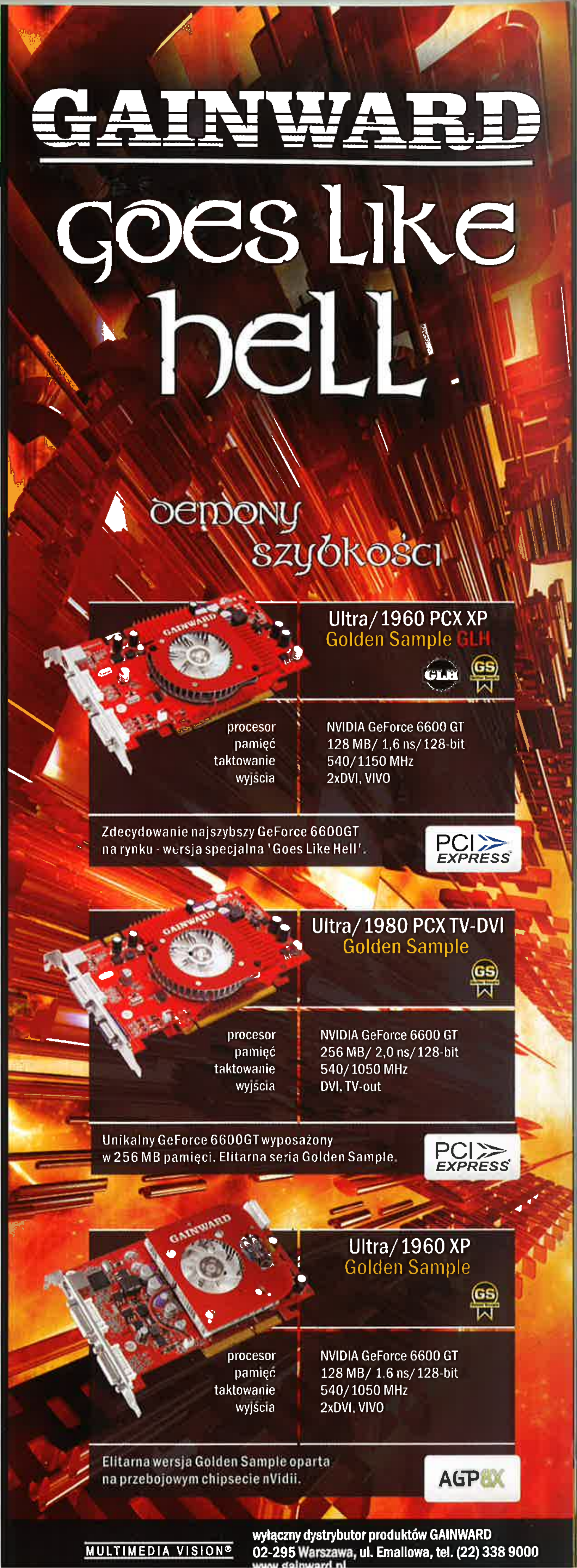
HIS Radeon X850 XT IceQ II PE PCI-E — 8 7 7 (POWER / DODATKI / ECO)

- ⊕ bardzo wysoka wydajność
- ⊕ cichy i wydajny system chłodzenia
- ⊖ duży pobór energii przy dużym obciążeniu

www.pronox.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI



- CENA: ok. 1700 zł
- DOSTARCZYŁ: Sony Polska
- WWW.SONY.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Sony
NAZWA: Sony CyberShot DSC-T7
EFEKTYWNA ROZDZIELCZOŚĆ: 5,1 megapiksela
OBIEKTYW: Carl Zeiss Vario-Tessar
ZOOM OPTYCZNY: 3x
MAKRO: od 1 cm
OBUDOWA: ze stali nierdzewnej
TRANSMISJA DANYCH: USB 2.0
FILMY: zapis 640 x 480 @ 30 fps
CZUŁOŚĆ ISO: 100, 200, 400
DODATKOWE TRYBY: sepii, czarno-biały
BATERIA: Li-Ion 680 mAh
WAGA: 134 g (z baterią)
ROZMIAR: 92 x 60 x 15 mm
KOLOR: czarny lub srebrny

MQC | CIENIAS ;-)

Cienki aparat. Z całą dwuznacznością sformułowania.

INNE
KARTA PAMIĘCI: 32 MB
SZMATKA CZYSZCZĄCA
ŁADOWARKA SIECIOWA
KABEL AV
KABEL USB
STOJAK
PASEK

Sony **CyberShot DSC-T7**

Ładny. Nawet bardzo ładny. To pierwsze słowa, które narzucają się po kontakcie z aparatem cyfrowym Sony. Moja dziewczyna stwierdziła, że jej się on dużo bardziej podoba od tego, którego używam na co dzień. No i w sumie muszę się zgodzić.

Przy czym niestety poza efektownością wizualną w aparatach liczą się również inne parametry. I z całym szacunkiem dla Sony, chwalącego się obiektywem znanej i szanowanej firmy Carl Zeiss (którą to japoński gigant kupił, przez co zyskał prawo do korzystania z tej marki), ale **zdjęcia robione za pomocą DSC-T7 są równie cienkie jak urządzenie.** Tyle że to akurat zaletą nie jest.

Mimo narzekań nie sposób nie podziwiać projektantów tego aparatu. Jest on niewiele większy i cięższy od karty kredytowej (no, można powiedzieć, że przypomina małą papierośnicę), ale daje stosunkowo duże możliwości. Przede wszystkim **robi zdjęcia w rozdzielczości do 2592 x 1944** (czyli 5 megapikseli) oraz nagrywa filmy z dźwiękiem w 640 x 480, nawet przy 30 klatkach na sekundę. Do tego większość tyłu aparatu zajmuje bardzo duży, bo **dwuipółcalowy wyświetlacz.**

Sony DSC-T7 jest przeznaczony dla amatorów i faktu tego nie ukrywa. Ma prosty, przejrzysty interfejs i nie atakuje użytkownika setką niezrozumiałych opcji. Z powodzeniem można używać aparatu bez zaglądania do instrukcji, co jest jego sporą zaletą. Gorzej, że wszelkie ustawienia dokonywane są automatycznie. **Zapomnij o samodzielnym ustaleniu wielkości przesłony itp.** Zamiast tego do wyboru są predefiniowane tryby – portret, noc, świeczka, fajerwerki itp.

Jakość zdjęć niestety jest niezadowalająca. Najlepiej prezentują się oczywiście te zrobione przy dobrym oświetleniu, bez używania lampy błyskowej. Za to już robienie zdjęć w ciemnych pomieszczeniach przy użyciu flesza **to jakaś kosmiczna pomyłka.** Choć lampa jest dość mocna, obiekty znajdujące się w odległości dwóch metrów od aparatu wyglądają jak jakaś mozaika. Szumy są tak gigantyczne, że na zdjęciu ledwo można poznać fotografowany obiekt (choć np. taki Mac Abra sporo zyskał, gdy go prawie nie było widać). ;) O drukowaniu takich zdjęć nie może więc być mowy.

Ze względu na grubość aparatu, jedyną możliwością zasilania go jest **dodawana do kompletu bateria litowo-jonowa.** CyberShot działa na niej nieco ponad godzinę, co z powodzeniem powinno wystarczyć na jeden dzień niezbyt intensywnego pstrykania (choć już niekoniecznie kręcenia filmów) – szacunkowo jakieś 130-150 zdjęć. Zdecydowanie brakuje w zestawie dodatkowej baterii, przez co do typowych zastosowań wakacyjnych Sony raczej się nie przyda. Na szczęście ładowanie odbywać się może tak przez USB, jak i za sprawą dołączonej ładowarki sieciowej.

Czy wszystkie wady nowego PowerShota sprawiają, że go nie polecam nikomu? Bynajmniej. Na pewno **zadowoleni z niego będą ludzie stawiający przede wszystkim na wygląd** (nie będę nic pisał o kobietach, żeby nie zostać posądzony o seksizm, ale ja tam wiem swoje...) i ci, którym szczególnie zależy na małych gabarytach. Aparat jest znacznie cieńszy od telefonu komórkowego i śmiało go można nosić np. w kieszeni koszuli. Dodatkowo jeszcze od momentu włączenia do możliwości zrobienia zdjęcia upływa około sekundy. Czyżby więc był to dobry gadżet dla następców Jamesa Bonda? ;)

PS Sony początkowo zapowiadało, że czarna wersja aparatu dostępna będzie tylko w Japonii, do reszty świata pójdzie jedynie srebrna. Jak się jednak okazuje, w ofertach polskich sklepów są obie. Czyżby „druga Japonia"? :) |CDA|

Sony CyberShot DSC-T7

+ wygląd
+ rozmiar
+ duży wyświetlacz

− jakość zdjęć
− tylko jedna bateria

POWER	DODATKI	ECO
6	4	5

www.sony.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

▸ CENA: 449 zł
▸ DOSTARCZYŁ: Manta
ul. Matuszewska 14, bud. 4
03-876 Warszawa, tel. (0 22) 332 34 50
▸ WWW.MANTA.COM.PL

▸ DANE TECHNICZNE
PASMO PRZENOSZENIA: 20–20000 Hz
MOC WYJŚCIOWA (PMPO): 4500 W
MOC WYJŚCIOWA (RMS): 160 W (20*5 + 60)
PILOT: tak, obsługa wszelkich funkcji
OBUDOWY GŁOŚNIKÓW: drewno i okleina
EKRANOWANIE MAGNETYCZNE: tak
STANDARD WEJŚCIA: 6 złączy chinch (RCA)
MOŻLIWOŚĆ PODŁĄCZENIA DO: DVD (z dekoderem dźwięku 5.1), CD, VHS, MP3 i kart dźwiękowych PC
GWARANCJA: 24 miesiące
WYMIARY: głośniki satelity (4 kolumny): 90 x 105 x 513 mm
Głośnik niskotonowy: 150 x 385 x 420 mm
Głośnik centralny: 280 x 105 x 90 mm

▸ Bardzo eleganckie głośniki, którymi można w pełni sterować za pomocą pilota.

Manta **MM4500 Surfer**

Manta MM4500 Surfer to zestaw głośników umieszczonych w drewnianych pudłach rezonansowych pokrytych drewnopodobną okleiną.

W końcu też doczekaliśmy się sterowania większością funkcji za pomocą pilota, co ma niebagatelne znaczenie, gdy używamy głośników do współpracy z kinem domowym lub gdy używamy multimediów poprzez komputer.

Źródła dźwięku podłącza się poprzez przewody chinch, dlatego użytkownicy komputerów powinni zaopatrzyć się w przejściówki z minijack na chinch. Wszelkie złącza znajdują się na tylnej ścianie subwoofera, tak jak i przewód zasilający i włącznik sieciowy. Wejścia podzielono na cztery bloki: **5.1, stereo, Aux1 i Aux2 (obydwa stereofoniczne) i dodano także złącze 5.1 DIN (9-pinowe).** Głośniki podłączamy za pomocą złączy zaciskowych zarówno na subwooferze, jak i kolumnach, lecz mankamentem są trochę za krótkie przewody. Gdy chcemy rozstawić głośniki w pokoju o wymiarach 4 x 5 metra możemy mieć problem, dlatego w takich przypadkach radziłbym dodatkowo dokupić dwa przewody o długości kilku metrów (takie, jakie są potrzebne) do tylnych głośników.

Ciekawostką jest fakt, że **głośności nie można ustawić na poziomie 0**, przez cały czas słychać coś z głośników – dobrze, że jest przycisk Mute.

Moc nie urywa głowy, lecz **wystarczy do nagłośnienia całkiem sporego pokoju z kinem domowym czy komputerem.** Dźwięki nawet przy maksymalnym wzmocnieniu basów, sopranów oraz głośności są dość czyste, a **subwoofer nie charczy i daje głębokie soczyste basy.** Oczywiście do zestawów dużej mocy jeszcze MM4500 trochę brakuje, ale za mniej niż 450 złotych nie można wymagać Bóg wie czego...

Manta MM4500 Surfer to całkiem dobra alternatywa dla podobnych urządzeń produkowanych przez inne firmy. |**CDA**|

Manta MM4500 Surfer

	POWER	DODATKI	ECO
	7	4	8

⊕ bardzo estetyczny wygląd
⊕ sterowanie pilotem
⊕ czysty dźwięk

⊖ przewody do tylnych kolumn mogłyby być dłuższe

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

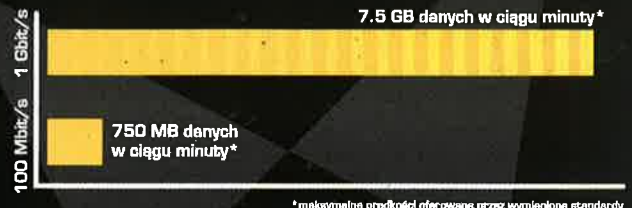
PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY
advanced technology for everyone

horNET Giga
wewnętrzna karta sieciowa 10/100/1000
- magistrala PCI
- prosta i szybka konfiguracja

Nest 8P Giga
8-portowy switch 10/100/1000
- niewielkie gabaryty
- wewnętrzny zasilacz
- metalowa obudowa

Nest 5P Giga
5-portowy switch 10/100/1000
- niewielkie gabaryty
- wewnętrzny zasilacz
- metalowa obudowa

Gigabitowe urządzenia sieciowe PENTAGRAM to produkty dla każdego, zapewniające 10-krotnie zwiększoną szybkość przesyłania danych i doskonały komfort użytkowania sieci, zwłaszcza podczas transmisji dużych plików (np.: DivX, mp3). Dodatkowo doskonale współpracować będą z istniejącymi już w Twojej sieci urządzeniami wyposażonymi w wolniejsze interfejsy 10/100 Mbit/s.



*maksymalne prędkości oferowane przez wymienione standardy

MULTIMEDIA VISION® - wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28, tel. (22) 338 9000, www.pentagram.pl

PENTAGRAM GROUP
www.pentagram.com.tw
PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY
PHOTON Digital Photography Invasion | FREEZONE Xtreme Cooling | PENTAGRAM Networking and Communication

- CENA: 479 zł
- DOSTARCZYŁ: Razor3d
  os. Na Wzgórzach 12/49
  31-722 Kraków
- WWW.RAZOR3D.PL

MAX I/O | STARY POMYSŁ W NOWEJ SZACIE

Konkurs SMS!

Weź udział w naszym konkursie i wygraj okulary
3D eDimensional 3D Vision System
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Co łączy okulary z komputerem?
A. Przewód
B. Fale radiowe
C. Podczerwień

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.RA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer **7164**!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 9 sierpnia 2005r.

Fundatorem nagrody jest:
Sklep Internetowy
www.razor3d.pl

DANE TECHNICZNE
CZAS PRACY: 50-100 godzin na jednej baterii
ZASILANIE OKULARÓW: bateria pastylkowa
ZASIĘG NADAJNIKA: do 3 m
WSPÓŁPRACA Z MONITORAMI: CRT i LCD (czas reakcji poniżej 25 ms)
MINIMALNE ODŚWIEŻANIE: 70 Hz
WSPÓŁPRACA Z KARTAMI: Nvidia, ATI Radeon, Kyro, Matrox, Intel i inne
SYSTEM OPERACYJNY: Windows 95/98/ME/2000/XP
ZESTAW ZAWIERA: bezprzewodowe okulary, moduł synchronizacyjny, nadajnik podczerwieni, oprogramowanie, dodatkowe zauszniki (zapasowe)

Okulary z regulowanymi zausznikami oraz odbiornikiem fal podczerwonych.

Przejciówka wpinana pomiędzy kartę graficzną a monitor.

Nadajnik generujący sygnał synchronizujący okulary z kartą graficzną.

eDimensional **PC Gaming System Wireless**

Kilka lat temu sprzedawane były wypasione karty graficzne, które w wersji z najbogatszym wyposażeniem miały dołączone specjalne okulary3D, pozwalające się cieszyć przestrzenną grafiką w grach. (Na monitorze generowany jest naprzemiennie obraz dla lewego i prawego oka.)

Od kilkunastu miesięcy już nie ma w sprzedaży tego typu zestawów, ale gracze najwyraźniej tęsknią za takimi urządzeniami. Stąd zapewne pojawił się na rynku zestaw **eDimensional PC Gaming System Wireless.** Składa się z okularów z wbudowanym odbiornikiem, zasilanym baterią pastylkową. Przyciskiem uruchamia się odbiornik. Do komputera pomiędzy monitor a kartę graficzną włącza się przejściówkę, do której podpinamy nadajnik z dwoma diodami podczerwonymi.

Zasięg sygnału to maksymalnie 3 metry. Oczywiście nie można obyć się bez sterowników, które odpowiednio modyfikują obraz, przesuwając perspektywę w taki sposób, by uzyskać wrażenie głębi.

Rezydentny **sterownik ma bardzo proste sterowanie.** Można wybrać dwa klawisze lub kombinacje do włączania i wyłączania oraz cztery do ustawiania głębi dalszych i bliższych obiektów, jak i jeden do zamiany widoku dla prawego i lewego oka (synchronizacji).

Niestety mimo zastosowania triku z klawiszem Scroll Lock – dla zachowania możliwości użycia klawiszy sterujących aplikacją eDimensional – nie zawsze są one aktywne, gdyż gra na to nie pozwala. Czasem można to obejść włączając tryb „przestrzenny" przed uruchomieniem aplikacji. Podkreślić należy, że **okulary sprawdzają się nie tylko z monitorami CRT (jak to było do niedawna), lecz doskonale nadają się do pracy z ekranami LCD.** Jedynym wymogiem jest czas reakcji matrycy wynoszący mniej niż 25 ms, a najlepiej by była to wartość niższa od 16 ms.

Testy przeprowadziłem na kilku grach FPP (HL2, ET, Doom 3) i samochodówkach (Colin, NFS Underground). System sprawował się poprawnie. Ciekawy efekt przestrzenności obrazu sprawił, że granie nabrało dodatkowego smaczku. Pograłem kilkadziesiąt minut i przyznam, że zabawa jest przednia, lecz **po dłuższym czasie oczy trochę odczuwają migotanie okularów.** Oczywiście im szybsza karta, tym więcej klatek obrazu – pamiętajmy, że rozdzielana jest ona po połowie dla jednego i drugiego oka. Przy bardziej skomplikowanych scenach i grafice wydajność spada, co objawiało się wyraźnym migotaniem obrazu (okularów) – niestety szybko męczą się oczy. Dlatego polecam tego typu system tylko posiadaczom kart graficznych będących w stanie osiągnąć minimalną wydajność w ulubionych grach na poziomie 50-60 klatek na sekundę.

Dodatkową zaletą okularów jest **możliwość oglądania specjalnie spreparowanych zdjęć oraz filmów i animacji.** Ich dystrybutor ma między innymi filmy DVD wyświetlane pierwotnie w kinach IMAX (trójwymiarowe obrazy dzięki zakładanym okularom o podobnej konstrukcji jak prezentowane). Obraz sprawia wrażenie wychodzącego z ekranu.

eDimensional PC Gaming System Wireless to bardzo ciekawa i dobrze rokująca na przyszłość konstrukcja, gdyż coraz więcej kart graficznych radzi sobie bardzo dobrze nawet z najbardziej wymagającymi grami i można sobie w ten sposób urozmaicić zabawę. |**CDA**|

eDimensional PC Gaming SW

- (+) brak plączących się przewodów
- (+) łatwy w opanowaniu sterownik
- (−) nie zawsze daje się sterować parametrami 3D podczas gry

POWER	DODATKI	ECO
7	7	7

www.edimensional.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Z lipcowym numerem Auto-Moto

ATLAS SAMOCHODOWY POLSKI

W numerze m.in.

- Elita na torze – nowe Ferrari F430 kontra Porsche 911 Turbo S i Lamborghini Gallardo
- Luksusowe SUV-y w natarciu – czy nowy Mercedes ML pokona konkurentów spod znaku VW, Porsche i BMW?
- BMW 507 – jeden z najrzadszych i najpiękniejszych samochodów na świecie
- VW Golf GTI MTM – nowe wcielenie legendy po tuningu

WAKACJE Z CD-ACTION

KUP PRENUMERATĘ Z JEDNYM, DWOMA, TRZEMA GADŻETAMI PO ATRAKCYJNEJ CENIE! WSZYSTKIE GADŻETY PO 10 ZŁ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action **z CD** w cenie 174 zł
z DVD w cenie 190 zł
Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę oszczędzasz aż 48 zł

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action **z CD** w cenie 99 zł
z DVD w cenie 108 zł
Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

Prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format **z CD**
w cenie 290 zł
CD Action **z DVD** + PC Format **z DVD**
w cenie 310,80 zł
Za 12 wydań z CD: CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 420 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 130 zł

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format **z CD**
w cenie 149 zł
CD Action **z DVD** + PC Format **z DVD**
w cenie 161,40 zł
Za 6 wydań z CD: CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 210 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 61 zł

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych

Koszulka typu T-shirt z wyhaftowanym logo CD Action, wykonana z wysokogatunkowej bawełny, rozmiar L

Smycz szerokość 25 mm, z metalowym karabinczykiem,

Czapka z wyhaftowanym logo CD Action, wykonana z wysokogatunkowej bawełny, z regulowanym metalowym zapięciem,

LUB ZAMÓW TAŃSZĄ PRENUMERATĘ BEZ GADŻETU

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

ZAKUP KAŻDEGO, WYBRANEGO GADŻETU POWIĘKSZA WARTOŚĆ PRENUMERATY ODPOWIEDNIO O 10 ZŁ, 20 ZŁ LUB 30 ZŁ.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru:

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ______ w cenie ______

Wybieram następujący gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐

oferta sierpień 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ______
podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis ______

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. telefonicznie 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl**
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:
http://prenumerata.bauer.pl – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

www.tanitel.pl

TANI TELEFON

Rozmawiajmy Długo, dużo i tanio!

0 708 177 177

wybierz sam

Numer dostępny dla abonentów TP S.A., Exatel, Telenet, GTS, Netia, dataCom. Dostawcą usług jest Energis Polska Sp. z o.o.

- połączenia **międzynarodowe** /wybrane kierunki/
- połączenia **międzymiastowe**
- **bez** dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
- zawsze stała cena **0,35** zł / min. (**0,29** zł + VAT)

minuta 35 groszy

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

JAK DZWONIĆ?

1 Wybierz numer **0 708 177 177**

2 **Połączenia międzynarodowe** Wybierz **00+numer kierunkowy**
Połączenia międzymiastowe Wybierz **0+numer kierunkowy**

3 Wybierz **numer docelowy**

4 Rozmawiaj **35 gr** za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości.** Możesz także prowadzić rozmowy międzymiastowe - również za **0,35 zł.**

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna* Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
** cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005
*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

ACTION REDACTION

Wakacje. I nowa edycja liftingowanego AR. Czyż to nie wspaniałe? (Spróbujcie zaprzeczyć... Aha - nieco poprawiliśmy layout AR. zgodnie z waszymi sugestiami, i nadal czekamy na opinie w tej sprawie!) I tym optymistycznym akcentem...

9 lat minęło...

*Cześć Smuggler. Po 9 latach męczarni z CDA w końcu do Was coś napiszę. Pamiętacie siebie 9 lat temu? Bo ja pamiętam – młody, świeżo po studiach, z perspektywami, wolny, przyjacielski i przystojny. A teraz? Moje życie zamieniło się w koszmar, mam żonę, dwójkę dzieci, haruję w jakiejś firmie komputerowej i mam rzekomo niepsującą się Toyotę, która rzadko kiedy opuszcza warsztat. Z łezką w oku wspomina się to, że miesiąc w miesiąc, rok w rok byliśmy, że tak powiem – „razem". Wasze czasopismo leżało w samochodzie, gdy w restauracji prosiłem swą przyszłą żonę o rękę, leżało w domu, gdy „walczyliśmy" o przetrwanie gatunku. :) Leżało na biurku dzień w dzień w pracy aż w końcu zaczęło leżeć przy łóżeczku dziecięcym... Ale ten czas zap***la. No nic, kolejnych 9 lat życzę. I dajcie pełnego Dooma3. Hehe. Pozdr!*

S.

OK. Pewnie wcześniej niż za 9 lat. A wy, którzy teraz gracie, zobaczcie, co was czeka za lat 9. :)

Popatrz, synku – ale balony!

No więc mam 14 lat i mieszkam... e, a kogo to obchodzi? Darujmy sobie wstęp. Przeczytałem w AR listy jak to mamy 16 letnich czytelników waszego magazynu wydzierają kartki z recenzjami gier typu Playboy the Mansion czy drą piękny kalendarzyk od CDA na 2005 rok. Moja mama wzięła mój kalendarzyk i zaczęła go oglądać (razem z moją 23 letnią siostrą) po czym stwierdziły, że fajny kalendarz i fajne laski. Druga dziwna sytuacja była gdy idąc razem z mamą wyjechała ku nam z naprzeciwka jakaś dziewczyna z dość dużymi i jędrnymi „balonami". (Czytając to słowo mam przed oczami sytuacje gdy nauczyciel od geografii mówi do dziewczyny z dość dużymi piersiami „Paula, ty masz dwa balony!" próbując uświadomić jej, że ma dwie jedynki z geografii...). No i oczywiście ja, jak większość osobników płci męskiej w wieku 13+ patrzyłem się na owe piersi, i chociaż byłem pewien, że mama zaraz powie „gdzie się patrzysz?!" jednak nie mogłem oderwać wzroku...

Jakoś cię rozumiem...

...na co moja mama nagle mówi „ładne piersi miała tamta dziewczyna... widziałeś?"

Under 13

Moim zdaniem, nawet jeśli jesteś niewierzący, powinieneś iść do kościoła i dać na mszę za taką mamę. Bozia cię – widać – lubi... PS Ksywkę masz (za przeproszeniem) nieadekwatną do treści listu...

13-latki

Kiedyś jeden z czytelników zapytał się czemu czepiacie się 13-nastolatków. Napisałeś, że 12 latkowie są za mali, a 14 latkowie mogą przylać. A co ty na to Smug że 13 latek jest większy od ciebie?

A wiesz, że rozmiar/wielkość się nie zawsze liczą? Dlatego się z twojego IQ nie śmieję... za bardzo...

Mówię o sobie (mam 182 cm, sporo w klacie i parę innych dużych rzeczy...).

Np. dużo pisemek z gołymi babami, wiem, wiem, pamiętam te lata. Ale pozwól, że zadam ci parę skomplikowanych pytań... A kto jest większy – ty czy np. dwuletnia żyrafa? Odpowiedź brzmi: żyrafa. Ale czy to sprawia, że czujesz się od niej gorszy? A kto jest silniejszy – ty czy koń? A kto na kim jeździ? A wiesz, czemu? Bo człowiek ma INTELIGENCJĘ. I to ona sprawia, że choć niższy od żyrafy i słabszy od konia, jest królem. W każdym razie jeśli będę

potrzebował zamknąć górne okno w redakcji albo wnieść po schodach ciężkie pudło gier, dam ci znać. Skoro sam uważasz, że wzrost i biceps to twoje jedyne atuty...

Nie żartuję!! Wysłać zdjęcie??

Sorry, wolę kobiety. I to też raczej o parę ładnych latek starsze. Zapisz się do Poznańskich Skowronków albo co...

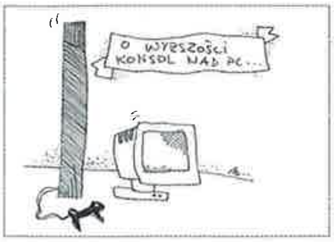
(I tak jestem pewnie przystojniejszy od ciebie...)

Sebo

Wielka mi sztuka. Spróbuj być brzydszy – zes... się, a i tak g... z tego będzie. (Doceńcie skatologiczny dowcip...)

Refleksje

1. KONSOLE
Osobiście zaliczam się do grona takich PeCetowych Sarmatów, którzy to z politowaniem patrzą na nowe konsole, do gier, gry w komórkach (po białorusku



komórka to „mobilnik" od „Mobile Phone" – fajnie brzmi:)), i tych innych Ninted`osach. Nie ma to jak te nasze blaszaki ukochane. I pograć można, popracować, muzy posłuchać, a przede wszystkim zapisać stan gry w dowolnym miejscu (górą nasi!!!!!). Jak kombajn to porządny! A nie te małe karzełki (reakcji). Kosiarka do trawy, choćby nie wiem jak wielka, zawsze będzie kosiarką a nie kombajnem prawda? Ale dość o rolnictwie. Mam tylko nadzieję że PeCety nie stracą na znaczeniu jako graj-maszynki. Nie będzie nam konsola pluła w twarz! :) Uważam też że żaden pad nie zastąpi tarczy i miecza (mysz + klaw.). A te topory padowe (toporne) niech sobie sami machają. (na swą zgubę i poniewierkę – a co? przecie to „niewierni")

2. Komputer i ja
Swojego czasu CDA pisało o zgubnym wpływie grania (czy też w ogóle siedzenia przed kompem ponad miarę). Testy na uzależnienie itd. Przedstawmy sobie taką sytuację – a jest to sytuacja prawdziwa bo moja – otóż mamy gostka po maturze. Gostek ów jest pełen życia, radości, hormony działają (wiadomo dziewczyny, samochody i wszystko to co fajne), chce się żyć, pracować, działać (koło zmieniać, ruszać :)). A tu pracy nie ma bo miasto małe, korupcja kumoterstwo i takie tam. Na studia kasiory nie ma, a i tak na dzienne jakoś nie chcą przyjąć. Brak kasy oznacza; ograniczone możliwości (bo co dzisiaj tych florenów nie dotyczy?). Nie wyjdziesz z domu bo po co? Do kogo? Niby wyjść można z domu ale do kogo, po co? Raz na miesiąc do pośredniaka chyba. (zaraz przejdę do rzeczy, cierpliwości). Kumple olali a panna zostawiła. Czyli podsumujmy brak kasy = brak życia w społeczeństwie (tak, tak!) = brak tych fajnych rzeczy, które w życiu można robić = brak dziewczyny i przyjaciół = ekonomiczna sterylizacja (nie masz kasy = nie założysz rodziny). A więc cóż pozostaje biednemu, odrzuconemu przez

Myśl miesiąca:

Jesteśmy otoczeni!? WSPANIALE! Możemy atakować we wszystkich kierunkach!

społeczeństwo robaczkowi? Książki, jakiś sport, rower powiedzmy i... komp! Tylko i jedynie komp. Opium dla malutkich i odrzuconych. Możesz GRAĆ w ŻYCIE, którego nie masz i nigdy miał nie będziesz.

Te wszystkie ciekawe rzeczy w wirtualnej rzeczywistości, które w „realu" nie ma szans zrealizować. Oczywiście że jakikolwiek komp sporo jednak kosztuje, a kupno nowego oprogramowania (nawet od pirata) też sporo kosztuje. Fakt. Nie neguję również faktu że są ludzie w Polsce, którzy żyją na granicy egzystencji. Gimnazjaliści, którzy nie dojadają, bo ich winą jest że urodzili się w biednej rodzinie. (...)

W porównaniu z takim życiem, życie nawet biednego, ale Pecetowca, który ma ten komp, jest o wiele, wiele lepsze. Płaci się za to bo wszystko ma swoją cenę. Płaci się samotnością, brakiem perspektyw życiowych, a nawet chorobą psychiczną. (...) Granie na kompie, nawet nałogowe też może być sensem życia. Zwłaszcza w opisanym przeze mnie przypadku. Moja myśl mówi: nie pozwól aby społeczeństwo mówiło ci co ma sens a co nie. Co prawda granie nie zaspokoi przejmującej samotności, ale potrafi zagłuszyć umysł. (...) Sądzę, że lepsze to niż łazić z grupą „blokersów" w te i nazad obrażając staruszki.

Komp jest trochę jak Matrix – substytutem, ale powtarzam, jeśli nie masz niczego, nawet substytut jest dobry. Bo co robić? (...) Owszem, można walczyć o swoje, starać się. Chodzić do bibliotek, „podrywać" co inteligentniejsze dziewczyny, starać się zdobyć uznanie, pracę, przyjaciół. Ale co zrobić, gdy jak Geralt z Rivii po prostu ma się dość. Dość tego prawdziwego podłego świata. W którym to działa dobór naturalny. Dobór taki – jak pisze Sapkowski – jest dobry u zwierząt, po powoduje że przetrwają najlepsze okazy. Ale u ludzi dobór naturalny powoduje to, że wygrywają same sucze syny, bez litości, bez serca. Niczym Pan Leo Bonhart, Vilgefortz.

Michał z Sierpca

AReakcje

W czerwcowym cd actionie wkurzyły mnie dwie recenzje. Pierwsza to taka, że zamiast opowiedzieć o grze „wiedźmin" to pisaliście: „chętnie wezmę jeszcze jedno piwo" itp.

Bo to był tekst dla inteligentnych – z całym szacunkiem dla tych, którzy nie potrafili z tego monologu tawernowego pijaczka wyłuskać poukrywanych tam informacji. Obiecujemy, że nie będziemy zbyt często wpędzać was w kompleksy...

A druga recenzja była o driv3rze. Miałem ją właśnie sobie kupić, bo już nie miałem w co grać, a tu czytam, że to kompletna porażka (kaszanka zone). Bardzo się wkurzyłem bo chciałem sobie umilić wolny czas driverem 3. Ale nie będę stu złotych wydawał na coś co okazało się kompletną porażką.

Przepraszamy, to nasza wina, że gra jest kiepska i w recenzji dostała po tyłku. A mówiłem, że lepiej dać jej te 9/10 i nie odsyłać owych 20 000 $, które były w kopercie z grą...

A tak poza marginesem, wy naprawdę jesteście niemiecką gazetą?

Rafał Felak

Nein. My być „ajne klajne" szwedzka gazeta. A co, nie widać? Te reklamy Ikei, reportaże z sauny, a Eld to tylko szwedzkiego metalu słucha. Trzeba więcej dowodów?

Wczoraj skończyłem lekturę AR i po raz kolejny trwoga mnie zdjęła. CD-Action kupuje rzadko, śred-

LADiES CORNER

Siema! Jestem waszą fanką od dawna i kocham was! (A w szczególności Smugglera :P) Nie o tym jednak chciałam pisać. Mianowicie mam pewien problem. Zawsze byłam mistrzuniem ortograficznym {skromność :P}, ale od kiedy czytam AR moja ortografia pogorszyła się i to w dużym stopniu! Czemu? Otóż jestem „wzrokowcem" – uczę się ortografii przez czytanie i patrzenie na wyrazy. Dzięki niektórym antyfanom (chociaż też fanom, nie powiem) wpatruję się w jakieś błędy ort. i coraz częściej je popełniam! Piszę „narazie" i „wogule" zamiast „na razie" i „w ogóle"! Cóż więc miałam zrobić...? Porzuciłam ortografię i dalej nabijam się z głupoty niektórych czytelników. :)

Muuuućka

Tjaaa. A mi się zdarzyło napisać „muzg" i „bąba" (!!!), ale na szczęście sam szybko to znalazłem i poprawiłem. Kiedyś w ogóle bym nie pomyślał, że tak ohydne babole w ogóle mogę zrobić... Faktem jest, że dla wzrokowców (do których sam się zaliczam) czytanie AR jest ryzykowne, bo można „załapać" nieco babolistwa... Dobrze, że matolstwo się wzrokowo nie udziela, bo marny byłby mój los.

Mam problem. Od niedawna jestem zakochana. Znamy się od dawna, właściwie mam wrażenie, że kiedy tylko się urodziłam, On już był gdzieś na świecie i czekał na mnie. Pierwszy raz spotkaliśmy się kiedy miałam 4-5 lat, czyli znamy się już 10 lat, a ja dopiero niedawno zorientowałam się, że to, co do niego czuję, mocno przekracza granicę przyjaźni. On o tym nie wie. Żyje w nieświadomości i nadal się przyjaźnimy, ale ostatnio coś zaczęło mi przeszkadzać. Odnoszę wrażenie, że kiedy proszę Go o coś, to on wykonuje tę prośbę tak... automatycznie. Nie wkłada w to ani odrobiny uczucia. Proszę Cię, Smugg, poradź mi co mam zrobić. Kocham Go tak bardzo, a jestem zbyt nieśmiała, żeby to powiedzieć.

Ps. Zapomniałam napisać, że ma On na imię komputer...

MS

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Jako że trudno znaleźć coś ostatnio hardkorowych antyfanów CDA z rodowodem PC-towskim, zapuściliśmy swe sieci i na fora konsolowców. Oto efekty... Aha – i żeby było jasne. Nie chodzi tu o rozpętanie wojny „konsole vs. PC" czy „CDA vs. XX". Po prostu śmiejcie się z tych bredni, a czy wygłasza je konsolowiec, czy PC-towiec to już naprawdę nieważne. Brednia jest brednią, a matołki są wszędzie...

Chyba nikt normalny nie kupuje CDA dla jej zawartości merytrycznej, a jedynie dla gierek do niego dodawanych.

Tu (chyba?) wychodzi kompleks konsolowców, którzy o dodawanych płytkach z demami czy pełnymi wersjami zasadniczo mogą tylko pomarzyć... Merytrycznie, a nawet metrycznie.

Skąd to wiem? Przeglądałem parę razy te gazetkę (...) Tam recenzje są pisane po „garniturowemu", czyli ludzie piszący o tym mają małe pojecie o grach w ogóle.

Cóż, czymże jest 20- czy 10-letni staż w graniu przy tobie, skoro – sądząc z pisowni i słownictwa – góra pięć lat temu wchodziłeś pod stół bez schylania się?

Widziałem dwówymiarowe szahy ocenione na 9+ itp. Co ja mam rozumieć? Że te szachy takie rewelacyjne? Buhahaha.

Co masz rozumieć? Nic. Jak zawsze. Oczywiste przecież jest, że szachy (szahy?!), a do tego 2D NIE MOGĄ być dobre. Dla takich znawców, rzecz jasna. Do tego to były szachy 3D/2D, ale nie bądźmy drobiazgowi.

Do tego żarty maja tam tanie, przedrukowane z dowcipów kieszonkowych i zwykle nawet neiu są związane z grami.

Ale za to antyfanów mamy rewelacyjnie głupich, a to też coś.

Brakuje tam, ludzi dla których pisanie jest pasją (...) A nie jakieś tandetne rysuneczki niegrowe rysowane przez Bóg wie kogo... Echh:)

Ja wiem. Czyżbym więc był bogiem? Eeee, też mi nowość. A ty mógłbyś nim być, gdybyś był w stanie przeczytać podpis: Marek Lenc. Ale tyle literek, kto by się tam tak wysilał...

**** Takie mocno komerycyjne pisma, programy (CDA/HYPER) są tworzone przez ludzi nie majacych pojęcia o co w ogóle w tym wszystkim biega.***

Podobnie jak np. myśliwce i pasażerskie samoloty kierowane są przez ludzi niemających pojęcia o lataniu. Bo właśnie takim firmy/instytucje powierzają warty miliony sprzęt/pismo...

Niech sobie jest to pismo, ale teksty tam są drętwe, dodatkowo pisane albo przez lamerów, albo przez ludzi siedzących w temacie na tyle krótko, że nie potrafią obiektywnie zrecenzować danej gry (nie wiedzą bowiem czy jakimś tam motyw wystąpił już w przeszłości).

To nie tak. Siedzimy w branży tak długo, że już nas skleroza dopadła i zapomnieliśmy, że np. Quake nie miał od razu III części, tylko przedtem, zdaje się, był chyba Quake 2... czy Quake... Zresztą „*jaka różnica*"... (kto to powiedział, panie znawco, no kto?). A tak serio to ŻADNYCH cytatów czy dowodów gość, rzecz jasna, nie przytoczył. Jak to antyfan.

każdy zgred ma swoje biurko, pracownicy przychodzą w czyściutkich garniturach w teczce niosąc życiorys przedstawiający ich osiągnięcia w nauce i ofkoz owe 15 fakulotetow i specjalizacji :).

Ja wiem, że to oburzające, iż każdy ma własne biurko – powinniśmy pisać na śmietniku, gdzie od razu wykładalibyśmy pismo, żeby antyfani mogli je brać i krytykować. I widzę tu jakąś obsesję garniturkowo-fakultetową. Od siebie dodam, że w czasie 9 lat pracy byłem

w garniturze w tejże pracy DWA (!!!) razy. A 15 „fakulotetów" to cała redakcja razem zebrana chyba by nie uskładała. Ciekawe zresztą, czy ten gość w ogóle wie, co to znaczy „fakultet"?

XX tworzy banda Graczy, a nie lamerów, jak ma to miejsce w wielu pismach branży PieCowej. Dlatego XX jest od Graczy dla Graczy, a CDA jest od lamerów dla... lamerów?)) Może przesadzam, ale jakoś tak to właśnie odczuwam.

Facet – ty nie przesadzasz. Ty po prostu pieprzysz głupoty. Przesadzać to TEŻ trzeba umieć.

** Xarou: Myślę, że większość z was krytykuje poziom merytoryczny CDA za sam fakt, że jest to gazeta PieCowa, nie czytając choćby 1/5 numeru. (...) Mówisz, że 'CDA jest „od lamerów do lamerów"'. No dobrze, to teraz podaj przykład, dlaczego tak jest. (...) Malutko wiesz o ludziach tworzących CDA. (...) Szachy (...) A według ciebie jaką ocenę powinny dostawać szachy? 6+, bo jest mniej postaci niż w Q]I[. No dajże spokój...*

**Wysokie oceny dają stanowczo za często. Dawno nie czytałem CDA, ale pamiętam jak dali 10 dla Dungeon Siege i Neverwinter Nights. Grałem w obie i nie zasługują na ocenę dla gry perfekcyjnej i ponadczasowej.*

Zgadza się, stąd nikt tak też tych gier nie określa. 10-tki daje się u nas grom najlepszym (w danej chwili) w obrębie danego gatunku.

** A ja nie lubię tego pisma. Ot, taki plastikowy shit dobry dla dzieciaków co mają PC 3 dni i w coś trzeba grać, a tu sporo płytek. I te ich argumenty w listach, że są bardziej profesjonalni niż Gambler, SS, Reset bo wytrzymali na rynku LOL. To co, Wiśniewski jest bardziej profesjonalny od Electric Rudeboyz bo więcej ludzi go zna? LOL. I pewnie zaraz tu zrobią wjazd na forum spenetrują i wkleja do gazety jak to źli konsolowcy na niekulturalnym i nieprofesjonalnym forum ich jadą.*

Gość ma ksywkę „Yasio da rial madafaka", co chyba jest wystarczającym komentarzem. Współczuję rodzicom, szczególnie zaś jego mamie. :) Ale pod koniec to ów *madafaka* rację jednak miał – o tyle, że rzeczywiście 'wjechałem' na to forum i pokopiowałem co radośniejsze głupoty. Co do artyzmu itd. – żeby się utrzymać z 10 lat na rynku, to trzeba być prawdziwym artystą w dziedzinie marketingu. I profesjonalistą w warstwie artystycznej... :P

** CD-A O_o słyszę tylko nazwę tego shitu to aż mi nie dobrze ;/ przecie ta gazeta PRÓBUJE się upodobnić do xx (zgaduję że to pewno przez jakiegoś gówniarza co ich osadza w liście że są zbyt drętwą gazetą), a już ich te texty o konsolach to można jedynie porównać do gameboxa...*

Teksty o konsolach? U nas? A tak, były ze dwa albo trzy w ciągu roku czy dwóch. Zatem nietrudno będzie zacytować wszelkie popełnione w nich błędy, prawda? A co do upodabniania – krowa nie upodabnia się do konia i odwrotnie, bo po co? Zarzut z joypada wyssany...

** Zapewne ekipa z Gameboxa najpierw czyta CDA a później głosi nowiny typu 'super hit Rybki z ferajny'. To by nawet miało sens.*

Dzięki za stwierdzenie, że CDA jest opiniotwórcze. Wiem, że tego nie chciałeś i tak ci niechcący jakoś to wyszło – ale i tak dzięki.

***

A na deser antyfani już z PC-towej łączki

** CD-ACTION dał plame bo gra PSI-OPS ,ma wymagania,nie uruchamia się na kartach nieobsługujących shaderów (GF2, GF4 MX,no a moja karta to GF4 MX !!!!!!!!!! i gra nie działa,i nie gram!*

Bardzo przepraszamy, że jakaś gra śmie mieć wymagania... I do tego jeszcze, że śmie nie obsługiwać karty rodem sprzed pięciu lat.

...A tu koleś bluzgnął coś tam na CDA, więc (tradycyjnie) powiedziałem by podał jakieś argumenty, potwierdzające jego zarzuty. Przyznam, że odpowiedź mnie rozwaliła :)

**Nie musze argumentować swojej opini, ponieważ to ja jestem potencjalnym nabywcą cda a nie ty. To ty powinieneś mnie przekonać, że to co napisałem nie jest prawdą. (...)*

Ty kretynie. Ty buraku. Ty bucu. Ty synu kulawego osła i sklonowanej owcy Dolly. :) ...A teraz możesz przekonać mnie, że jestem w błędzie... (Ostrzegam tylko, że nie będę słuchał opinii buca. :P) Widzisz, kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie...

*nio raz na pół roku, ale i tak każde spojrzenie na korespondencję fanów wywołuje u mnie na przemian ataki rozwalającego kichy śmiechu i pełnego żałości płaczu. Otóż jeden RZąda, żeby mu przysłać T-shirta, a co najmniej długopis; inny z kolei twierdzi, że teksty Smugglera są „do kitu, bo to totalna kicha" (nie ma to jak konstruktywna argumentacja z przykładami... ech, litości); a jeszcze inni stanowczo zabraniają pismu publikowania pewnych treści (skądinąd zgodnych z prawem). Przecież to jest żałosne. Skoro uważacie, że redakcja powinna wprowadzić zmiany, to piszcie co konkretnie i jak mają to uczynić, zamiast obsmarowywać autorów lub wprowadzać cenzurę. Zresztą, za te 20 zł (o, przepraszam – 19,99 :P) można sobie spokojnie pójść na piwo (tzn. ja moge, bo większość czytelników zdaje jeszcze – wnioskując ze stylu i tonu wypowiedzi – na kartę rowerową) albo kupić inny miesięcznik o tematyce komputerowej, tudzież wywalić te pieniądze zwyczajnie do kałuży. Puenta mojej wypowiedzi będzie zatrważająco prosta: nie podoba się, to wyp***lać!*

TheSamurai

Nie. Nie podoba się – to mówić, co się nie podoba, byle w miarę sensownie.

Chciałbym odpowiedzieć na list Atrusa z CDA 05/05. Tak, ja uważam, że ludzie czytający książki są lepsi, inteligentniejsi, itd. W kulturze, w której powodem do dumy jest znajomość cen nalewek w monopolowym chyba warto czytać (nie, nie etykietki na nalewkach). Nie przeczytałem nic Sapkowskiego, Kinga, Lovecrafta. Przerobiłem najważniejsze dzieła Tolkiena, a każdy Świat Dysku, jaki mam, czytam tak 2-3 razy rocznie. Poznałem Pratchetta dzięki CDA i jestem z tego dumny! Jestem dumny, że czytam, a nie oglądam, np. Kiepskich, czy inne Polki na Wakacjach. Jeśli ktoś robi coś lepszego od innych, to ma prawo się tym chwalić. A według mnie czytanie jest lepsze od chlania nalewki pod sklepem... (...) Więc do wszystkich „czytaków" – bądźcie dumni, że się nie dajecie w tak zacofanej kulturze!!!

Ogg from Radomsko

Przede wszystkim chciałbym pogratulować GEM`owi wspaniałego artykułu o Wiedźminie (6/2005). Śliczna rzecz. A i wspomnienie o imć Sapkowskim też się chwali. Sam uścisnąłbym prawicę autora, ale do Wrocka mam ze 600 km w linii prostej, a do kasiastych nie należę więc chylę czoło

i gratuluję telemetrycznie. :) (...) Podobał mi się ten gościu z Frustrat Zone. Niestety nie słucha on radia i nie wie że CDA jest jak MEDIAMARKT... :) Wiem, wiem to oklepany żart (?) ale mnie się strasznie podoba. :) Swoją drogą gostek nie jest taki biedny, skoro ma dostęp do neta (stałka?). Chyba stać go na 20 zeta na miesiąc. Szczególnie gdy jest się studentem II roku psychologii :)))) (z tego co wiem taki kierunek jest diablo drogi, nawet na dziennych – literatura, drogie jak diabli książki)

Michał z Sierpca

Dziwne historie z CDA

Pewnego dnia na lekcji angielskiego chłopiec czytał CD-ACTION. Nagle, gdy doszedł do działu "Na Luzie" zauważył dowcip o dwóch punkach. Gdy go przeczytał tak wybuchnął śmiechem, że pan z angielskiego podszedł do niego i zarekwirował CDA. Po 5 minutach zniesmaczony chłopiec (i jego klasa) usłyszeli głośny śmiech "belfra". Jak się okazało to nauczyciel czytał właśnie "Na Luzie". Gdy zadzwonił dzwonek na przerwę, chłopiec podszedł do niego i spytał czy może wziąć SWOJE "sidiekszyn". na to uśmiechnięty nauczyciel odpowiedział chłopcu żeby przyszedł na następnej przerwie bo chce ...SKSEROWAĆ sobie dział z dowcipami !!! :O

Aj, toż to formalnie biorąc kradziejstwo! Czego was w tej szkole uczą...

No więc chłopiec (oczywiście niezadowolony, a jakże !)odszedł od nauczyciela. Na następnej przerwie podszedł do belfra i spytał o CDA. I jaką dostał odpowiedź ?! - PRZYJDŹ NA NASTĘPNEJ PRZERWIE !!! No dobra... [Po 45 minutach męki] Wreszcie mogę odebrać moje czasopismo - pomyślał chłopiec. No więc poszedł do pokoju nauczycielskiego (w którym byli WSZYSCY nauczyciele-akurat teraz....) i krzyczy do "angola" czy może WRESZCIE odebrać CDA! Po chwili jednak chłopiec został zgnojony przez wszystkich nauczycieli !!! I ZA CO ?!?! ZA TO, ŻE CHCIAŁ SWOJĄ LEKTURĘ !?!? ... Nie ma sprawiedliwości na świecie...

PS. Ten chłopiec to ja :D

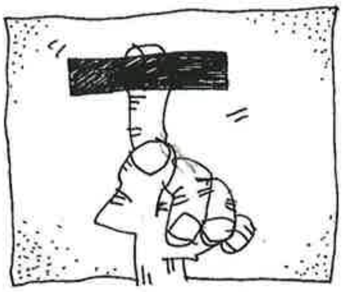
PS2. CDA w końcu odzyskałem (na następnej przerwie :D!!!)

Igor "GARY" Świeży

Pewnego słonecznego dnia, a było to w tę środę przyniosłem do szkoły świeżutkie CDA(07/05). Oczywiście pół klasy się na mnie rzuciło i pogięło w czasie lekcji CDA. Ja nieszczęśliwy jakoś je próbowałem na religii wyprostować... na nieszczęście koledzy wpadli na pomysł i powiedzieli katechetce aby otworzyła na stronie 68 (recka Bloodrayne 2 z półnagą kobietą), a następnie aby otworzyła Na Luzie („Znani mówią..."). Co dalej się działo opisywać nie muszę....CDA skonfiskowane. Następnego dnia jem sobie kanapkę, a tu do mnie przychodzi katechetka z bananem na ustach i wręcza mi CDA... Jaki z tego wniosek? CDA zmienia ludzi. Zamiast armii do Iraku poślijmy CDA!!! ;D

[???]

Rysunki: Marek Lenc



Panopticum bezsensum

Ogólnie lubie was za to co piszecie, choć nieraz zdarzają wam się błędy ale teraz to już przesadziliście. Pierwsza sprawa dotyczy kart z serii FX 6600 i FX 6800. W NDSN (pisze jak byk że karty połączone w tandem (SLI) nie dają w sumie więcej niż 150% mocy, a tu mi wyskakujecie na stronie w którymś z ostatnich CDA, że podłączenie dwóch kart „niemal podwaja wydajność w grafice 3D"?! I co to ma niby być, komu ufać?

150% to inaczej mówiąc 1,5 albo „półtora". A „niemal podwaja" to coś w okolicach półtora, bo co może być niemal tak duże jak dwa? W czym problem?

Druga sprzeczność to monitory LCD. W NDSN trąbicie że to shit i nie warto kupować itd. A tu proszę od kilkunastu miesięcy na tylniej okładce co można zobaczyć? Właśnie tak reklama LCD Nec. SUPER!!

Aha. Zatem jeśli w piśmie jest reklama gry X, my nie możemy jej dać niskiej oceny?! Facet, myśl – co ty mówisz?! Reklama to jest miejsce, w którym możesz sobie napisać, co chcesz (o ile wykupiłeś miejsce i to, co piszesz, nie narusza prawa). A redakcja może mieć na ten temat zupełnie odmienne zdanie i tyle.

Wiem że w dziale NDSN na górze jest napisane że „Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu..." Jeśli tak jest to po co drukujecie TAKIE SPRZECZNOŚCI w własnym piśmie.

Nie ma tu żadnych sprzeczności. Po prostu wydaje ci się, że CDA to jak Chiny – wszyscy myślą to samo i tak samo? Otóż nie, tu sam fakt, że np. ktoś uważa, iż monitory LCD są OK/do bani (wybierz, co chcesz), wcale nie oznacza, że ja muszę myśleć to samo. Ba, ja mogę myśleć dokładnie odwrotnie! I cóż z tego?

W NDSN piszą, że ludzie testujący sprzęt są skorumpowani bo przesadzają z wydajnością, piszą bzdury. A dlaczego? Bo za to im płacą. Czyli wynika z tego że CDA jest skorumpowane!

Bo nam za to płacą? Jasne, że tak. Pensje nam płacą. Wydawcy. Gorzej by było, jakby nam płacili producenci za kryptoreklamę. A właściwie to może i lepiej by było, bo byśmy sobie jakieś wypasione bryki kupili. Ale coś nie chcą, dranie. :) Nawet testowanego sprzętu nie chcą nam zostawić. Co za samoluby...

Wiem że zaprzeczycie wszystkiemu ale tak właśnie jest!!!

Dokładnie. Ziemia JEST płaska. I niech sobie naukowcy wsadzą swe dowody do... szuflady. Ja i tak wiem swoje.

I chcę żeby ta sprawa wyszła na światło dzienne!

@ndi_EXT z Rusinowa

W takim razie TY też jesteś skorumpowany, bo twój list jest wydrukowany w CDA, które jest skorumpowane. No i piszesz w CDA. Zatem jesteś mocno zamieszany w tę straszną aferę. Tzn. gdyby ta twoja logika trzymała się kupy. Zresztą może się i trzyma kupy, bo coś śmierdzi na odległość. :)

A teraz uważaj. Wśród Polaków trafiają się mordercy, nie zaprzeczysz? Ty zaś jesteś Polakiem, prawda? Tym samym – TY jesteś mordercą!!! I jak się czujesz? Wiem, że zaprzeczysz wszystkiemu ale tak właśnie jest!!! I chcę, żeby ta sprawa wyszła na światło dzienne! Policja już w drodze... I po co ci to było, ty skorumpowany morderczy aferzysto-terrorysto-handlarzu narkotykami?! (A jak odsapnę to ci jeszcze parę bzdurnych zarzutów wymyślę, nie bój nic...) I co teraz powiesz, aferale jeden? :)

LUDZIE & LUDZISKA

Siema, tu Arus007 i Pro_c/f_esor z Gdyni. Ale sobie jaja robisz z tych debili!!! Jesteś cool i (trudne słowo) Autorytetem!!! Smuggie.
ps. O co chodzi w OpenGL. Odpisz.

O brumsztyfikację wzdłużną grądzielastych krążeli za pomocą roztrajbowanego lochtra, dychtrującego szpindel. Takich prostych rzeczy nie wiedzieć? No wstyyyd...

P.S. Jestem zadowolony z każdego waszego numeru... przynajmniej można jakoś zabić nudę.

[???]

Chollllerny sadysta!

Witam. Smugg, czy mógłbyś napisać mi, o czym so działy w AR??, np. Panopticum, albo L&L. Może wyda Ci się to dziwne, ale po prostu nie wiem. Mam nadzieję, że mnie nie wyśmiejesz.:/

Jedi

Hmm... no... so ćkawe brdzo. O śmisznyh luciach, gupich listach one so...

Piszę ten list bo:
1. Nie mam co robić
2. Jestem na was wściekły
Punkt 1 to dlatego, że mam 3 szwy na głowie i nie mogę za bardzo wychodzić z domu. Punkt 2 to dlatego, że prawie mnie przez was dziewczyna rzuciła (znaczy przez kalendarz i przez tą panią co reklamowała Gothicka II).

Coś mi mówi, że punkt 1 to efekt punktu 2. :) Czym ci(ę) rzuciła w łeb, a?

Ale po za tym, to wszystko jest O.K. i chce wam podziękować za to ze jesteście i za to ze byliście i zapewne będziecie.

[tzw. Dane nie znane redakcji]

Smuggler zawiodłeś mnie.

Dokąd cię zawiodłem? Za rączkę czy za co?

To wielkie Frustrat Zone w 06 jest beznadziejne.

Ależ Tomku/Macieju, już daj se luz. :D

Po prostu kolejny odcinek w którym w beznadziejny sposób odpowiadasz na beznadziejne maile.

Proste rozwiązanie: nie czytaj. Nie rozumiem, czemu się katujesz czymś, czego nie lubisz. To jakbyś co miesiąc jadł na własne życzenie kostkę mydła pieniąc się przy tym :), że mdłe, niedobre i bez sensu. Masochista czy co?

Dla mnie takie teksty wcale nie są zabawne.

Poczekaj jeszcze parę lat, aż będziemy robić spersonifikowane CDA – różne dla każdego odbiorcy, żeby zawierało tylko interesujące go recenzje, a w nich tylko zabawne dla danego gościa żarty itd. A nawet jak do tego nie dojdziemy – to po paru latach być może będziesz mądrzejszy i pojmiesz choć niektóre żarty?

A chciałbym poczytać coś bardziej sensownego.

„Dialogi" Platona są niezłe... Można też np. „Raj utracony" Miltona albo ostatecznie „Iliadę", ale w oryginalne, po starogrecku, poczytać. Czemu nie?

No ale jeśli większość twoich kontaktów z czytelnikami wygląda tak beznadziejnie to jesteś usprawiedliwiony.

Przed kim i z czego?

Swoją drogą to ci trochę Smuggler współczuje...

A ja dla przykładu współczuję Gatesowi. To straszne – mieć tyle kasy, że nie ma szansy jej wydać. I współczuję np. Keanu Reevesowi czy jak mu tak. To musi być przykre być symbolem seksu... Tak, że moje przykrości to naprawdę ZUPEŁNIE nic przy ich wstydzie. :)

Na listy odpowiadali

Smuggler & Duch Mr Jediego, czyli duet zawodzący (cienkimi głosikami)

Tipsy

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!

GTA: San Andreas

Kody wpisuje się w trakcie gry nie włączając pauzy. Uwaga: przed wykonaniem save'a najlepiej wszystkie cheaty wyłączyć.

•Broń i pancerze
XGIWYL – dostajesz 1 zestaw broni (Bat, Pistol, Shotgun, Mini SMG, AK 47, Rocket Launcher, Molotov Cocktail, Spray Can, Brass Knuckles)
KJKSŻPJ – dostajesz 2 zestaw broni (Knife, Pistol, Sawnoff Shotgun, Tec 9, Sniper Rifle, Flamethrower, Grenades, Fire Extinguisher)
UZUMYMW – dostajesz 3 zestaw broni (Chainsaw, Silenced Pistol, Combat Shotgun, M4, Bazooka, Plastic Explosive)
ROCKETMAN – dostajesz plecak rakietowy
AIYPWZQP – dostajesz spadochron
WANRLTW – masz niekończącą się amunicję i nie potrzebujesz przeładowywać broni
OUIQDMW – możesz celować jadąc wozem

•Zdrowie i umiejętności bohatera
HESOYAM – zdrowie i pancerz na full oraz $250 000 na koncie
BAGUVIX – niekończące się życie
NCSGDAG – umiejętność Hitman we wszystkich broniach
MUNASEF – włącza tryb Adrenaline
KANGAROO – włącza Mega Jump
IAVENJQ – włącza Mega Punch
AEDUWNV – nigdy nie będziesz głodny
CVWKXAM – nie kończy ci się tlen
BTCDBCB – robisz się gruby
KVGYZQK – robisz się chudy
JYSDSOD – masz muskuły na maksa
OGXSDAG – masz Respect na maksa
EHIBXQS – masz Sex Appeal na maksa
VQIMAHA – jesteś mistrzem jazdy czym tylko się jeździć da
SZCMAWO – popełniasz samobójstwo

•Policja i gangi
OSRBLHH – zwiększa poziom Wanted
ASNAEB – zmniejsza poziom Wanted
LJSPQK – zwiększa poziom Wanted do 6 gwiazdek
AEZAKMI – poziom Wanted nigdy się nie zwiększy
MROEMZH – wszędzie pojawiają się członkowie gangów
BIFBUZZ – gangi kontrolują ulice
BAGOWPG – za twoją głowę wyznaczono nagrodę

•Przywołanie pojazdów
AIWPRTON – Rhino
CQZIJMB – Bloodring Banger
JQNTDMH – Rancher
PDNEJOH – Racecar
VPJTQWV – Racecar #2
AQTBCODX – Romero
KRIJEBR – Stretch
UBHYZHQ – Trashmaster
RZHSUEW – Caddy
JUMPJET – Hydra
KGGGDKP – Vortex Hovercraft
OHDUDE – Hunter
AKJJYGLC – Quad
AMOMHRER – Tanker Truck
EEGCYXT – Dozer
URKQSRK – Stunt Plane
AGBDLCID – Monster

•Zabawy z pojazdami
CPKTNWT – wysadza wszystkie wozy w powietrze
XICWMD – wszystkie wozy są niewidzialne
PGGOMOY – wozy super się prowadzą
ZEIIVG – zawsze jest zielone
YLTEICZ – agresywni kierowcy
LLQPFBN – wszystkie wozy występują w różowym
IOWDLAC – wszystkie wozy występują w czarnym
AFSNMSMW – latające motorówki
BGKGTJH – na ulicach jeżdżą tylko słabe wozy
GUSNHDE – na ulicach jeżdżą tylko szybkie wozy
FVTMNBZ – na ulicach jeżdżą tylko wiejskie wozy
RIPAZHA – latające wozy
JHJOECW – skaczące wozy (lewa gałka)
JCNRUAD – wybuchowe kraksy
VKYPQCF – taksówki mają nitro
COXEFGU – wszystkie wozy mają nitro
BSXSGGC – wozy odlatują, gdy w nie stukniesz
THGLOJ – zmniejsza ruch na ulicach

•Przechodnie
AJLOJYQY – przechodnie zaczynają cię atakować, a ty dostajesz kij golfowy
FOOOXFT – wszyscy mają broń
BLUESUEDESHOES – Elvis, wszędzie Elvis!
BGLUAWML – przechodnie atakują cię z broni palnej, ale dostajesz rakietnice
CIKGCGX – dziewczyny w bikini
AFPHULTL – na ulicach pojawia się Yakuza
PRIEBJ – masz ochotę na plac zabaw?
BEKKNQV – przyciągasz dużo tych... no... kobiet lekkich obyczajów
IOJUFZN – wybuchają zamieszki
SJMAHPE – możesz wszystkich rekrutować (mają zwykłe 9 mm)
ZSOXFSQ – możesz wszystkich rekrutować (mają rakietnice)
BMTPWHR – wiejskie wozy i przechodnie, dostajesz ubranko Born 2 Truck

•Pogoda i czas
AFZLLQLL – robi się słonecznie
ICIKPYH – robi się bardzo słonecznie
ALNSFMZO – robi się pochmurnie
AUIFRVQS – robi się deszczowo
CFVFGMJ – pojawia się mgła
MGHXYRM – nadciąga burza
CWJXUOC – robi burzo-piaskowo ;)
YSOHNUL – szybszy upływ czasu
PPGWJHT – szybsza gra
LIYOAAY – wolniejsza gra
OFVIAC – robi się zmierzch
XJVSNAJ – zawsze jest północ

•Rzeczy do odkrycia
50% więcej zdrowia – ukończ 12 poziom misji dla paramedyków
Odporność na ogień – ukończ 12 poziom misji dla straży pożarnej
Kasa od prostytutek – będąc w broadway (low-rider) wciśnij [2], a zaczniesz wozić dziewczyny do klientów. Po 10 numerku to one zaczną płacić tobie.
BF Injection – zajmij pierwsze miejsce w Dirt ring na Las Venturas Stadium
Super GT – zdobądź brązowe medale w szkole jazdy
Hotknife – zdobądź złote medale w szkole jazdy
Dune Buggy – zdobądź przynajmniej 25 punktów na Dirt Ring
Plecak rakietowy – ukończ Airstip asset koło Las Venturas
Freeway – zdobądź brązowe medale w „szkole rowerowej"
NRG 500 – zdobądź wszystkie złote medale w „szkole rowerowej" (ale można go też znaleźć na parkingu koło domu Johnsona)
Rustler – zdobądź brązowe medale w szkole pilotażu
Hotring racer – zdobądź pierwsze miejsce w 8-Track
Monster Truck – zdobądź pierwsze miejsce w 8-Track Tournament
Stunt plane – zdobądź srebrne medale w szkole pilotażu
Ubranie Medica – zdobądź 100% z Katie Zhan
Ubranie alfonsa – zdobądź 100% z Denise Robinson
Ubranie kierowcy – zdobądź 100% z Michelle
Mundur policjanta – zdobądź 100% z Barbarą
Nie tracisz broni po tym jak cię przymkną – umawiaj się z Barbarą
Nie tracisz broni po tym jak zginiesz – umawiaj się z Katie

Pariah

•Kody do wpisana w menu Uwaga na wielkość liter!
IMALAZYBEEOTCH – odblokowuje poziomy dla singla
F3ARM3 – God Mode
ALLAMO – amunicja na maksa
MYLOCATION – pokazuje lokalizację
P33kaB00 – można przerwać filmiki
EBpwnz – odblokowuje bonusy dla Electronics Boutique
BESTBUYpwnsYou – odblokowuje bonusy dla Best Buy
GameStopPwnage – odblokowuje bonusy dla GameStop
TRUPwned – odblokowuje bonusy dla Toys R Us
FuturePwnage – odblokowuje bonusy dla Future Shop
PwnageMart – odblokowuje bonusy dla Walmart
YouGotGroove – odblokowuje bonusy dla Groove
TargetingYou – odblokowuje bonusy dla Target
ShhItsaSecret – odblokowuje resztę bonusów

•Kody do wpisania w konsoli
W czasie gry wciśnij [~] i wpisz kod:
god – God Mode
ghost – przechodzenie przez ściany
fly – latanie
walk – wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
loaded – wszystkie bronie
allweapons – jak wyżej
allammo – 999 amunicji dla wszystkich broni
fov <###> – zmienia pole widzenia (standardowo 70)
invisible <1 lub 0> – włącza lub wyłącza niewidzialność
behindview 0 – widok FPP
behindview 1 – widok TPP
suicide – popełniasz samobójstwo
summon VehicleGame.WeaponEnergyCore – pojawia się WEC (do ulepszania broni)

WWW.FAJNY.PL ZAPRASZA

UŁAŃSKA FANTAZJA

- Medal of Honor Allied Assault – 39,90
- Battlefield 1942 Classic – 39,00
- Call of Duty DeLuxe (PL) – 99,00
- Brothers in Arms (PL) (DVD) – 99,90
- Battlefield 2 (PL) (DVD) – 139,00

TWARDZIELE

- BloodRayne 2 (PL) – 99,90
- Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) – 99,90
- Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay (5 CD) – 79,00
- Prince of Persia: Warrior Within (PL) – 79,00
- Half Life 2 – 99,00
- Unreal Tournament 2004 (DVD) – 49,90
- Cold Fear (PL) – 79,90
- The Punisher (PL) – 99,90

DAWNO, DAWNO TEMU

- Jedi Knight II Jedi Outcast – 49,90
- Jedi Knight Jedi Academy – 49,90
- Star Wars Galaxies The Total Experience Pack (wymaga internetu i abonamentu) – 139,00
- Star Wars Knights of The Old Republic (PL) – 69,00
- Lego Star Wars (PL) – 79,90

PROBLEMY RASOWE - ELFY, KRASNOLUDY I NIZIOŁKI

- Gothic: Noc Kruka (PL) – 59,00
- Gothic 2 (PL) – 59,00
- Sacred Podziemia (PL) – 69,90
- Bards Tale Opowieści Barda (PL) (DVD) – 99,90
- World of WarCraft (wymaga internetu i abonamentu) – 199,00
- Guild Wars (wymaga internetu) – 129,90
- Kult: Heretic Kingdoms (PL) – 59,90

TRZY HITY

- GTA San Andreas (DVD) – 129,90
- Championship Manager 5 (PL) – 99,90
- Sid Meier's Pirates! – 79,90

ZIEMIA, WODA POWIETRZE

- Flatout – 79,00
- Juiced: Szybcy i Gniewni (PL) – 99,90
- Fair Strike (PL) – 69,90
- Silent Hunter III (PL) (DVD) – 99,90
- Driver 3 (PL) – 49,90

KNUJ, PLANUJ, PODBIJAJ

- Rome Total War (PL) – 99,00
- Warhammer 40,000 Dawn of War (PL) – 99,00
- Kozacy II Wojny Napoleońskie (PL) – 99,90
- Earth 2160 (PL) – 29,95
- Medieval Total War Battle Collection – 79,90
- Empire Earth II (PL) – 99,90

OFERTA LAST MINUTE: WYBIERZ WAKACJE W STAROŻYTNOŚCI

- Faraon (PL) – 19,90
- Zeus Pan Olimpu (PL) – 19,90
- Kleopatra (PL) – 19,90
- Cezar III (PL) – 19,90

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90 Woody Woodpecker - 19,90

DŹWIĘKI, FILMY, DŹWIĘKI...

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA

Magix Music Maker 2003 – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć
- miksuj płyty audio
- dodawaj sekwencje video
- zaprezentuj się online
- rozsyłaj mailem do znajomych.

MAGIX

KIEROWNICE I PADY PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Air Strike 3D . . . 19,90
Battlefield 1942 . . . 39,90
Battle Mages (PL) . . . 59,00
Bowling (kręgle) . . . 19,90
Blitzkrieg Pomruk Zagłady (PL) 69,90
Call of Duty Delux Edition (PL) . 99,00
Call of Duty (PL) . . . 69,00
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (PL) . . . 19,90
Comanche 4 (PL) . . . 19,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) . 29,90
D-Day (PL) . . . 69,00
Dungeon Siege (PL) . . . 49,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) . . . 99,00
Disciples II:Bunt Elfów (PL) . . . 19,90
Etherlords II (PL) . . . 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) . . . 19,90
Fifa 2005 . . . 139,00
Far Cry (PL) . . . 49,00
Fair Strike (PL) . . . 69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) . . . 49,00
Football Manager 2005 (PL) . . . 99,90
Full Spectrum Warrior (PL) . . . 99,90
Future Cop L.A.P.D . . . 19,90
Gothic 2 . . . 59,90
Ground Control II (PL) . . . 59,90
Gry karciane 1 . . . 25,00
Gry Karciane 1&2 . . . 39,00
Gry Karciane 2 . . . 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) . . . 19,90

Harry Potter Komnata Tajemnic . . . 39,90
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu . . . 39,90
Heart of Iron 2 (PL) . . . 99,00
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) . . . 19,90
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL) . . . 69,90
Jazz jack rabbit . . . 29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL) . . . 99,90
Kapitan Pazur (PL) . . . 29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) . . . 69,90
Kult Heretic Kingdoms (PL) . . . 59,00
Madden NFL 99 . . . 19,90
Men of Valor (PL) . . . 129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku (DVD) . . . 139,00
Medieval Lords (PL) . . . 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL) . . . 99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL) . . . 79,00
Monopoly Tycoon . . . 29,90
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL) . . . 59,90
Need for Speed Underground 2139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) . . . 129,00
Nuclear Strike . . . 19,90
Playboy the Mansion (PL) . . . 99,00
Pluton (PL) . . . 9,90
Polanie II (PL) . . . 24,90

Pool Paradise . . . 39,00
Pop Life (PL) . . . 49,90
Port Royale 2 (PL) . . . 39,00
Pinbale i gry zręcznościowe . . . 25,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) . . . 49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) . 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Project Snowblind (PL) (DVD) . . 99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD . . . 42,90
RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja (PL) . . . 59,90
Runaway a Road to Adventure . 24,90
Unreal II - The Awakening . . . 49,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) 59,00
Settlers IV (PL) . . . 53,90
Settlers 5 Dziedzictwo Królów (PL) 99,00
Schizm II Kameleon . . . 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) . . . 42,90
Shadow Ops Red Mercury . . . 79,90
Sims 2 (PL) . . . 139,00
Sims Balanga (PL) . . . 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) . . . 134,90
Sims zwierzaki (PL) . . . 74,90
Sims Gwiazda . . . 79,00
Sims wakacje (PL) . . . 59,00
Sims Deluxe (PL) . . . 79,00
Sim City 4 (PL) . . . 39,90
7 Sins (PL) . . . 69,90
Silent Storm + Sentinels (PL) . . 59,90

Soldier of Fortune II Gold . . . 49,00
Soldiers: Ludzie Honoru (PL) . . . 49,90
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords 159,00
SWAT 4 (PL) . . . 99,90
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL) 69,90
Taxi driver . . . 27,90
The I of the Dragon (PL) . . . 39,90
Tony Hawk Underground (PL) . . 99,90
TOCA 2 . . . 49,90
True Crime . . . 49,00
Warcaby . . . 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne . . . 99,00
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD) . . . 159,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL) . . . 99,90
V-Rally 3 . . . 49,90
Zoo Tycoon 2 (PL) . . . 99,00

OFERTA SPECJALNA:
Syberia (PL) . . . 19,90
Big Mutha Truckers (PL) . . . 19,90
Afrika Korps (PL) . . . 19,90
Dino Island (PL) . . . 19,90
Port Royale (PL) . . . 19,90
RC Cars (PL) . . . 19,90
World War I Battlefields (PL) . . . 19,90

Defender of the Crown(PL) . . . 9,90
Opsys PL . . . 9,90
Chariots of War (PL) . . . 19,00
Crime Cities . . . 19,90
Casanova (PL) . . . 19,90
Cold Zero (PL) . . . 19,90
Combat Mission Gold (PL) . . . 19,90
Desperados . . . 19,90
Destroyer Command (PL) . . . 19,90
Dethkarz . . . 19,90
Flanker 2.5 . . . 19,90
G.I. Combat . . . 19,90
Ghost Recon (PL) . . . 19,90
Icewind Dale II . . . 19,90

Kurka w zestawie 3 w 1 . . . 19,90
RIM - wojna o planetę PL . . . 19,90
Panzer General III: Scorched Earth . . . 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars . . . 19,90
Silent Hunter II (PL) . . . 19,90
Splinter Cell (PL) . . . 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL) . . . 9,90
Waterloo: Napoleon's Last Battle19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind19,90
Traffic Giant Gold (PL) . . . 19,90

Ambient dub . . . 19,90
Dance . . . 19,90
Future wave . . . 19,90
Hard house electro . . . 19,90
Klimatyczne brzmienia . . . 19,90
Techno power . . . 19,90
Hip hop 1 . . . 19,90

Hip hop 2 . . . 19,90
Hip hop 1&2 . . . 19,90
Hip hop 3 . . . 19,90
Minimal techno trance . . . 19,90
Music party system 1 . . . 19,90
Music party system 2 . . . 19,90
Midi power . . . 19,90

EXE DAS GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 - (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 - (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1970GX to pierwszy monitor całkowicie dedykowany aplikacjom multimedialnym. Lśniący 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o jasności 400 cd/m², kontraście 700:1 i ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z niego uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nim więcej niż dotychczas.

www.cdprojekt.info

JUICED: Szybcy i Gniewni

Polska wersja już w czerwcu!

Niesamowite fury! Super grafa!

© 2005 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juiced i poszczególne logotypy oraz THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Monitor **NEC MultiSync® 1970GX** jest dostępny tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www. Podobnie jak inne monitory NEC objęty jest 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2005 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.